JOSE SANDE



El secreto de la Torre de Hércules

MANUAL DE AJEDREZ PARA NIÑOS

ANTES DE EMPEZAR

¡Hola!

Este libro es una aventura. Martina y Roi han encontrado un astrolabio misterioso en casa del abuelo Antón, y Brétema, un búho de latón, les va a enseñar ajedrez para descubrir su secreto. Tú vas a aprender con ellos.

No necesitas saber nada de ajedrez. Solo necesitas un lápiz, un tablero y ganas de jugar.

Cada misión empieza con un trozo de la historia. Después, en las páginas **Aprende**, Brétema te explica algo nuevo con dibujos del tablero. Al final están los **ejercicios**, el cuadro **Para recordar** y **Comprueba tu aprendizaje**.

Los tableros del libro. Se miran desde el lado de las blancas. Las casillas negras van rayadas. A veces verás puntos, cruces o letras: sirven para señalar casillas. El cuadradito junto a la esquina de abajo a la derecha te dice quién juega: blanco si juegan las blancas y negro si juegan las negras. Si no hay cuadradito, es un tablero de práctica.

Los ejercicios. Hazlos con el tablero delante y escribe las respuestas en un cuaderno. Las soluciones están al final. Míralas solo después de intentarlo.

El videojuego. Cada misión tiene un edificio en el videojuego *El secreto de la Torre de Hércules*. Escanea el código y sigue entrenando. Si no tienes pantalla, cada misión te propone un juego con el tablero.



BRÉTEMA

Aquí los errores sirven para aprender. Si algo no te sale, colócalo en el tablero y pruébalo otra vez.

© Jose Sande, 2026.
Libro de descarga y uso libre.
Videojuego: josesande.com/chess/videojuego

ÍNDICE

El mapa de la aventura

CASA DEL ABUELO

Misión 1 La caja y el tablero

Misión 2 Los mensajes de Roi

ESCUELA DE BRÉTEMA

Misión 3 La torre

Misión 4 El alfil

Misión 5 La dama

Misión 6 El rey

Misión 7 El caballo

Misión 8 El peón y la coronación

GIMNASIO

Misión 9 Capturar y el valor de las piezas

REGLAS

Misión 10 Jaque y cómo salir

Misión 11 Jaque mate

Misión 12 Mate o ahogado

Misión 13 El enroque y la captura al paso

TORRE DE HÉRCULES

Misión 14 Mates en una jugada

Misión 15 Mate con dama y con torre

PUERTO

Misión 16 Mi primera partida contra Roi

CASTILLO DE SAN ANTÓN

Misión 17 Los trucos del castillo

PLAZA DE MARÍA PITA

Misión 18 El secreto del astrolabio

AL FINAL DEL LIBRO

Soluciones

PRÓLOGO · 1792

Un secreto bajo llave



A Coruña, año 1792. En un taller lleno de mapas, velas y relojes, una inventora llamada **Aldara** terminó su obra más especial: un **astrolabio** de bronce con un tablero de ajedrez en el centro.

A su lado, sobre la mesa, dormía su ayudante: **Brétema**, un búho de latón con ruedas y engranajes en lugar de plumas.

—Guardarás el secreto del astrolabio —le susurró Aldara—. Despertarás cuando alguien abra la caja con ganas de aprender.

Metió el astrolabio y el búho en una caja de madera y cerró la tapa. *Clic*.

Pasaron más de doscientos años…

MISIÓN 1 · CASA DEL ABUELO

La caja y el tablero



Martina buscaba un juego en el despacho del abuelo Antón cuando vio una caja vieja en lo alto de la estantería.

—Roi, ayúdame a bajarla —dijo.

Entre los dos la pusieron sobre la mesa y levantaron la tapa. Dentro había un objeto redondo y dorado, con un tablero de cuadros en el centro. Y al lado, un búho de latón.

De repente, el búho abrió los ojos.

—¡Por fin! Soy Brétema. Eso que tenéis delante es el astrolabio de Aldara. Guarda un secreto, pero solo se lo cuenta a quien sabe jugar al ajedrez.

—Yo no sé jugar —dijo Martina.

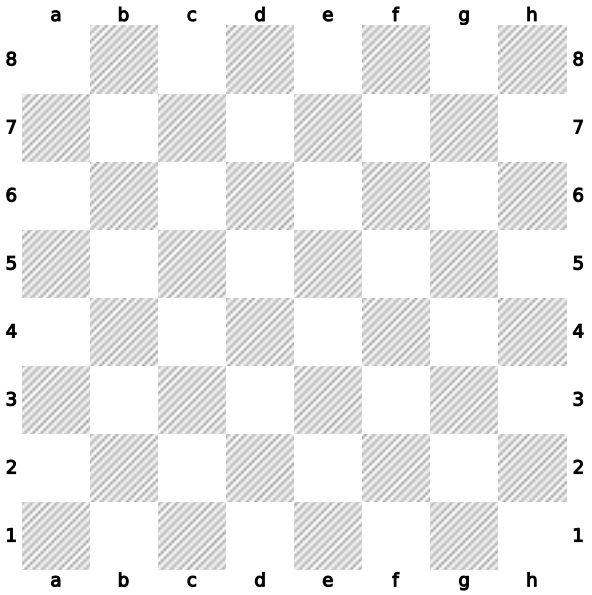
—Ni yo —dijo Roi.

—Entonces empezamos ahora mismo —dijo Brétema—. Lo primero es conocer el tablero.

Un tablero de 64 casillas

Cada cuadrado del tablero se llama **casilla**. Hay 8 filas y en cada fila hay 8 casillas: 8 × 8 = **64 casillas**.

Las casillas son **blancas** y **negras**, una de cada color, como en un damero. En los tableros de verdad pueden ser marrones, verdes o azules, pero siempre las llamamos casillas blancas y casillas negras. En este libro, las casillas negras van rayadas.



El tablero vacío.

MISIÓN 1 · APRENDE

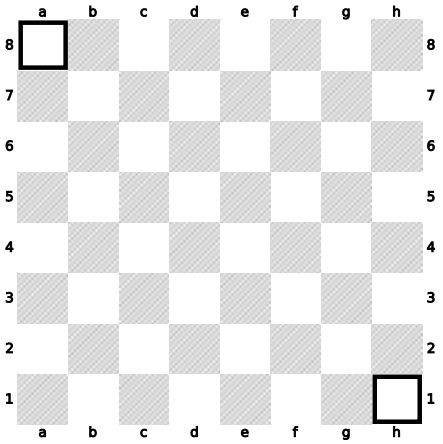
¡Blanca a la derecha!

Antes de jugar hay que colocar bien el tablero. La regla es fácil: **la casilla de la esquina de tu mano derecha tiene que ser blanca**. Vale para los dos jugadores a la vez.



BRÉTEMA

Si tu esquina derecha es negra, gira el tablero **un cuarto de vuelta**. Media vuelta no sirve: la esquina seguiría siendo negra.



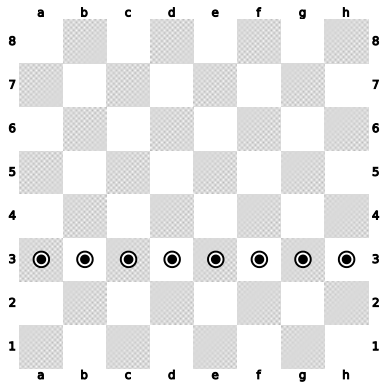
Las dos esquinas derechas son blancas.

MISIÓN 1 · APRENDE

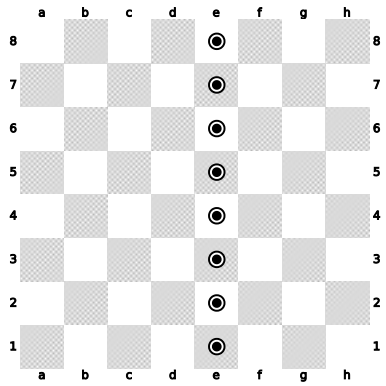
Filas, columnas y diagonales

Las casillas forman tres tipos de caminos. Los usarás en todo el libro:

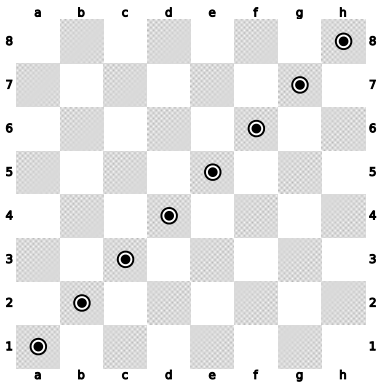
Fila: de lado a lado, de izquierda a derecha. **Columna**: de un jugador al otro. **Diagonal**: inclinada, con casillas que se tocan por la esquina.



Una fila.



Una columna.



Una diagonal.



BRÉTEMA

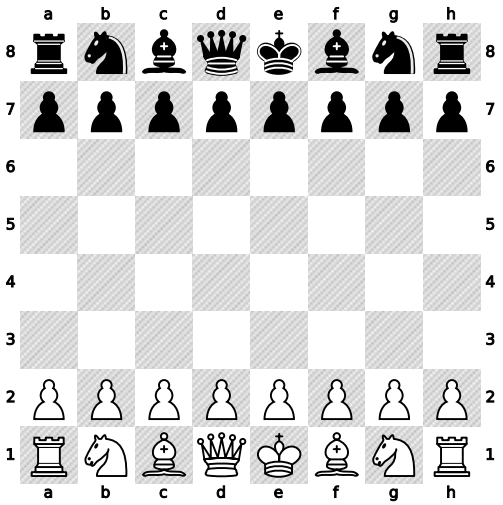
Pasa el dedo por la diagonal del tercer tablero. ¿Te has fijado? **Todas sus casillas son del mismo color.**

Dos equipos y 16 piezas cada uno

Un jugador lleva las piezas **blancas** y el otro las **negras**. **Siempre empiezan las blancas** y después se mueve por turnos: una jugada cada uno.

Cada equipo tiene 16 piezas. Este es el equipo completo:

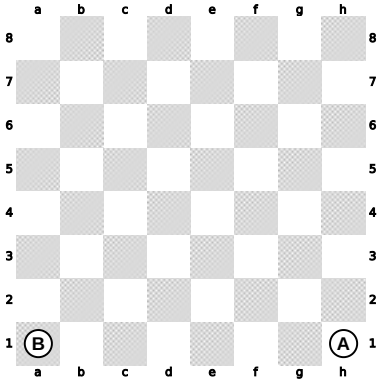
Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo	Peón
1	1	2	2	2	8



Así empieza siempre una partida.

¿Y cómo se gana? Dando **jaque mate** al rey del rival. No gana quien captura más piezas. Lo aprenderás en la misión 11.

1 ¿Cuántas casillas tiene el tablero?

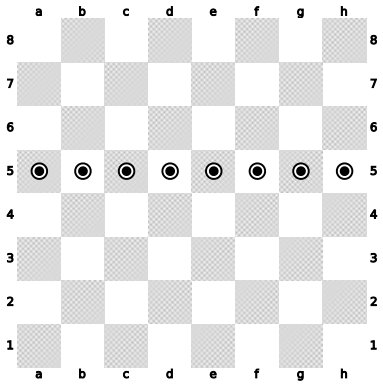


2 Juegas con las blancas. ¿Qué esquina tiene que quedar a tu derecha, la A o la B? ¿De qué color es?

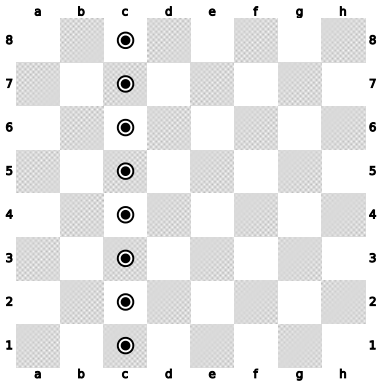
3 Tu esquina derecha es negra. ¿Qué haces? Rodea la respuesta.

media vuelta

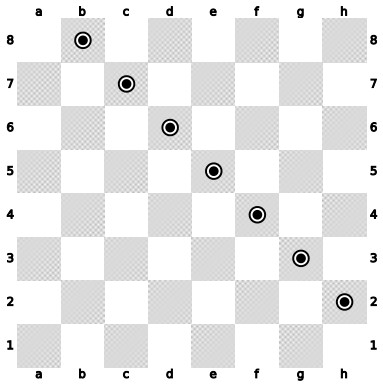
un cuarto de vuelta



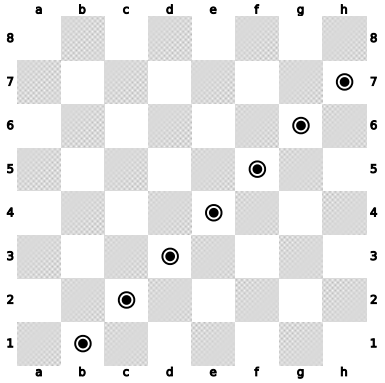
4 Las casillas marcadas, ¿son una fila, una columna o una diagonal?



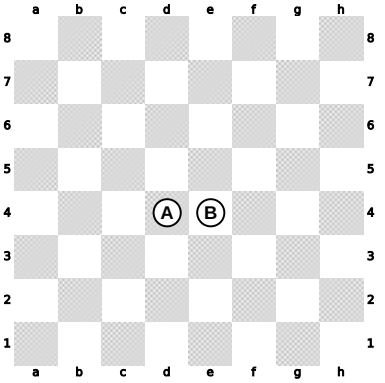
5 Y estas, ¿son una fila, una columna o una diagonal?



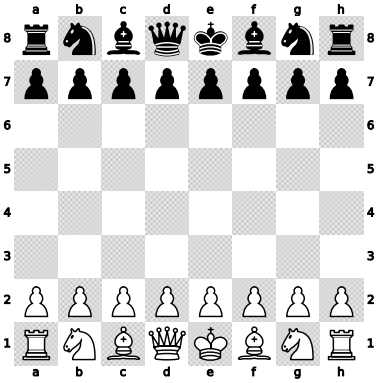
6 Y estas, ¿qué son?



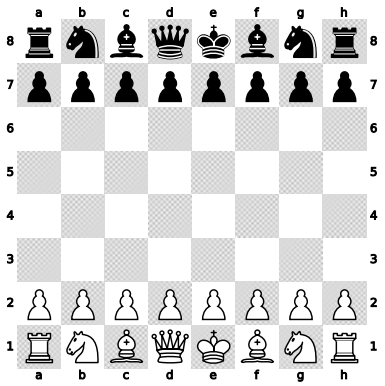
7 ¿Cuántas casillas tiene esta diagonal? ¿De qué color son?



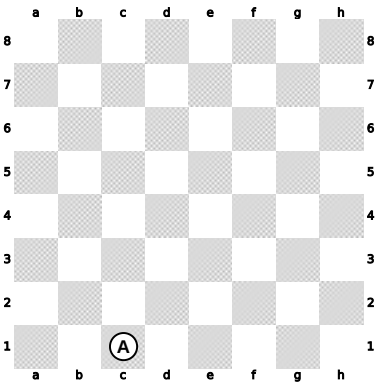
8 ¿De qué color es la casilla A? ¿Y la B?



9 ¿Cuántas piezas tiene cada equipo? ¿Cuántas son peones?



10 En esta posición empieza la partida. ¿Quién mueve primero?



11 Desde la casilla A salen dos diagonales. ¿Cuántas casillas tiene cada una, contando la A?

12 ¿Cómo se gana una partida de ajedrez? Rodea la respuesta.

capturando más piezas

dando jaque mate

PARA RECORDAR

- El tablero tiene 64 casillas, blancas y negras.
- La casilla de la esquina de tu derecha tiene que ser blanca.
- Hay filas, columnas y diagonales. Una diagonal tiene todas las casillas del mismo color.
- Siempre empiezan las blancas, y se juega por turnos.
- Gana quien da jaque mate al rey rival.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · CASA DEL ABUELO

Entra en la **Casa del abuelo** y mira cómo Martina y Roi encuentran la caja. Después, busca en el astrolabio la esquina blanca de la derecha.

Sin pantalla: coloca un tablero de verdad y pide a alguien que compruebe si está bien puesto.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Sé colocar el tablero con la casilla blanca a la derecha.
- ☐ Distingo una fila, una columna y una diagonal.
- ☐ Sé cuántas piezas tiene cada equipo y quién empieza.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 2! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 2 · CASA DEL ABUELO

Los mensajes de Roi



Al día siguiente, Roi llegó antes que nadie. Escondió un papelito debajo de una casilla del astrolabio y esperó a Martina.

—Te he dejado una pista —le dijo—. Está en una casilla de la derecha.

Martina miró el tablero.

—¿De mi derecha o de la tuya? Estamos sentados uno enfrente del otro.

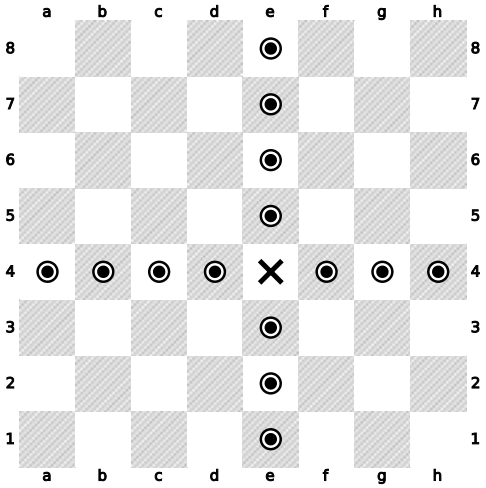
Roi se rascó la cabeza. No lo había pensado.

—Por eso cada casilla tiene un nombre —dijo Brétema, agitando las alas—. Con el nombre, los dos encontráis la misma casilla, os sentéis donde os sentéis.

Letras para las columnas, números para las filas

Mira el borde del tablero. Las **columnas** tienen letras, de la **a** a la **h**. Las **filas** tienen números, del **1** al **8**.

Las blancas tienen cerca la fila 1 y las negras, la fila 8.



La columna e y la fila 4 se cruzan en e4.

Cada casilla tiene su nombre

Para nombrar una casilla, di **primero la letra** de su columna y **después el número** de su fila. La casilla donde se cruzan la columna e y la fila 4 se llama **e4**.

Roi escribió el nombre en un papel: «La pista está en **f6**». Martina buscó la columna f, subió hasta la fila 6… ¡y allí estaba el papelito!

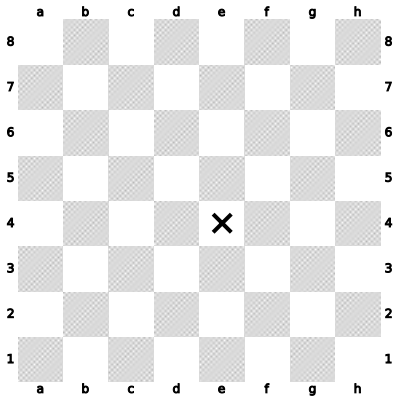


BRÉTEMA

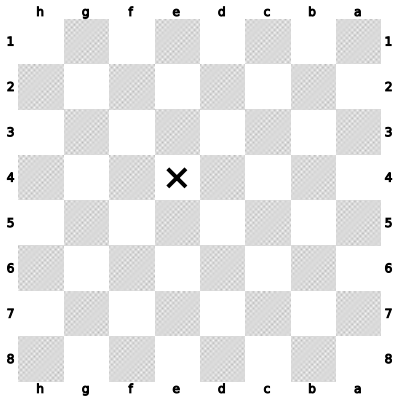
Primero la letra y después el número. Nunca al revés: decimos **e4**, no «4e».

El nombre no cambia nunca

Las negras ven el tablero al revés. Pero e4 sigue siendo e4. Para encontrar una casilla, lee siempre **las letras y los números del borde**.



e4 visto desde las blancas.

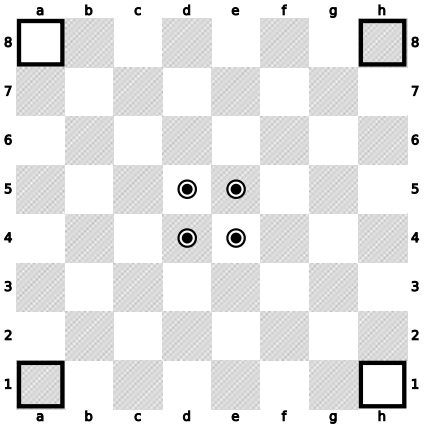


e4 visto desde las negras.

MISIÓN 2 · APRENDE

Las esquinas y el centro

Hay casillas que conviene conocer de memoria. Las cuatro **esquinas** son a1, h1, a8 y h8. Las cuatro casillas del **centro** son d4, e4, d5 y e5.

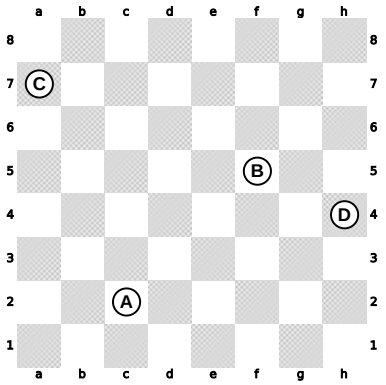


Las esquinas (cuadros) y el centro (puntos).

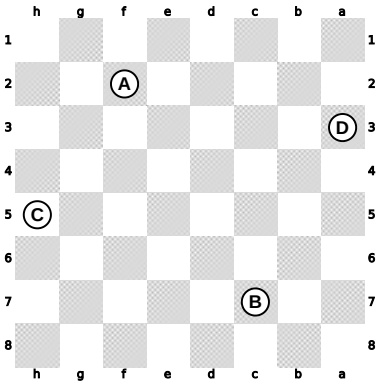


BRÉTEMA

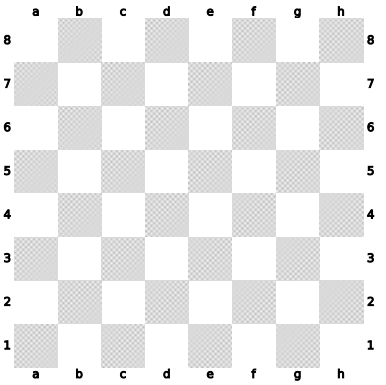
En una partida, las piezas que llegan al centro suelen ser más fuertes. Desde allí llegan a más sitios.



1 Escribe el nombre de las casillas A, B, C y D.



2 Ahora miras desde las negras. Escribe el nombre de A, B, C y D.



3 Dibuja una cruz en las casillas d3, g6 y b8.

4 ¿De qué color es la casilla a1? ¿Y h8? ¿Y h1? Búscalas en un tablero.

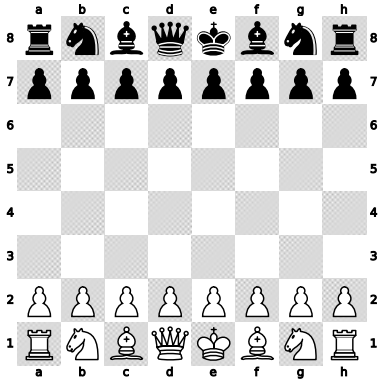
5 Escribe las cuatro casillas del centro. ¿Cuáles son blancas?

6 Una moneda está en c4. La mueves una casilla hacia las negras. ¿En qué casilla está ahora?

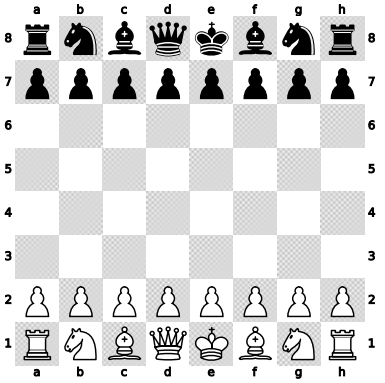
7 Una moneda está en e5. La mueves una casilla hacia la derecha de las blancas. ¿Dónde está ahora?

8 Escribe las ocho casillas de la columna g.

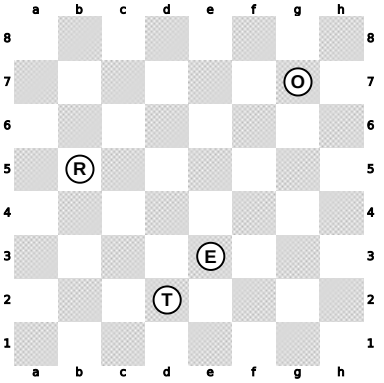
9 Escribe las ocho casillas de la fila 1.



10 ¿En qué casilla está el rey blanco? ¿Y la dama negra?



11 ¿Qué pieza blanca está en g1? ¿Y en c1?



12 Mensaje secreto de Brétema. Lee las letras de estas casillas, en orden: **d2, g7, b5, b5, e3**. ¿Qué palabra sale?

PARA RECORDAR

- Las columnas tienen letras (de la a a la h) y las filas, números (del 1 al 8).
- El nombre de una casilla es su letra y su número: e4.
- El nombre no cambia aunque mires el tablero desde el otro lado.
- El centro son d4, e4, d5 y e5.



DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · GIMNASIO

Entra en el **Gimnasio**. Los primeros retos te piden encontrar casillas por su nombre. Lee primero la letra y después el número.

Sin pantalla: por turnos, dictaos cinco casillas y poned una moneda en cada una. Después cambiad de lado y repetid.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Encuentro cualquier casilla por su nombre.
- ☐ Escribo el nombre de una casilla: primero la letra y después el número.
- ☐ Sé que el nombre no cambia aunque gire el tablero.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 3! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 3 · ESCUELA DE BRÉTEMA

La torre



Brétema llevó a Martina y a Roi a un rincón del despacho que nadie había visto antes. Allí, sobre una mesa vieja, estaba el astrolabio, rodeado de mapas y velas. Brétema lo llamaba «la Escuela».

—Aquí aprenderéis a mover las piezas —dijo—. Una a una.

Roi recordó el mensaje secreto del día anterior.

—¡TORRE! Ya sé cuál es la primera.

Martina cogió la pieza y la miró de cerca.

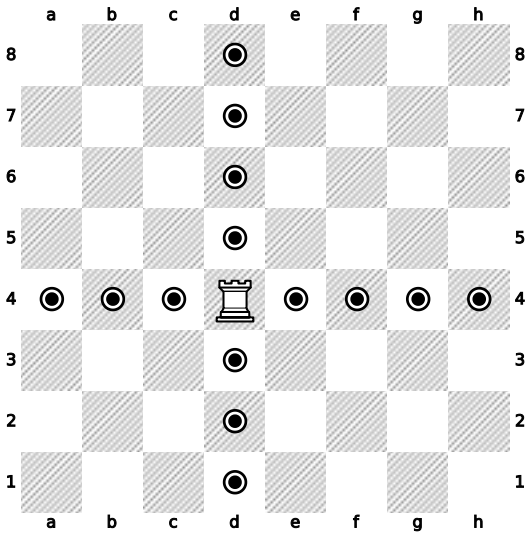
—Se parece a la Torre de Hércules.

—Es fuerte y va siempre recta, como la luz del faro sobre el mar —dijo Brétema—. Vamos a ver hasta dónde llega.

Cómo se mueve la torre

La torre se mueve en **línea recta** por las filas y las columnas: hacia delante, hacia atrás y hacia los lados.

Puede avanzar **todas las casillas que quiera**, pero en una jugada elige una sola dirección. No puede girar a mitad de camino.



La torre de d4 puede ir a cualquier casilla marcada.

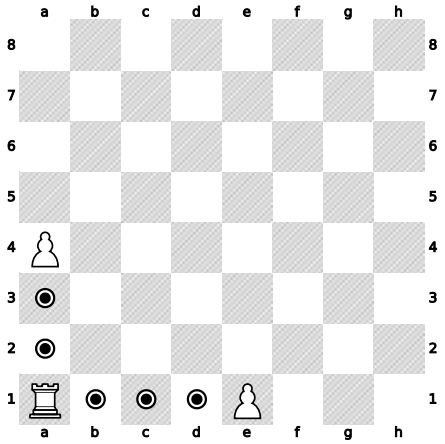


BRÉTEMA

Los tableros de esta misión son de práctica: no tienen reyes y solo sirven para ver cómo se mueve la pieza.

La torre no salta

Si una pieza de su mismo color le tapa el camino, la torre **se para antes**. No puede saltar por encima ni ponerse en la misma casilla.

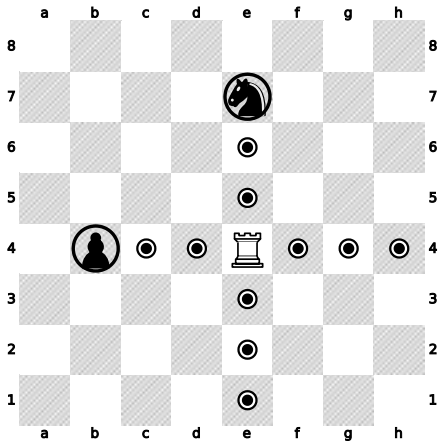


Los peones blancos tapan el camino.

La torre captura

Si en su camino hay una pieza **del otro color**, la torre puede ir a esa casilla y **capturarla**: la pieza capturada sale del tablero. La torre no puede seguir más allá.

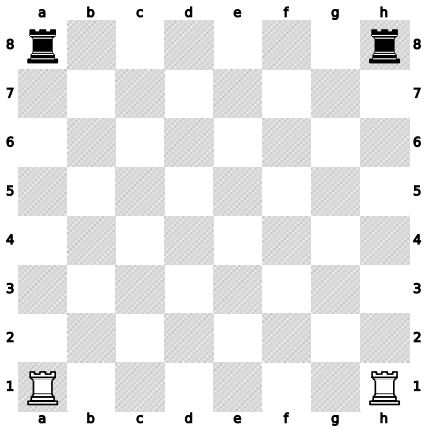
Las piezas capturan igual que se mueven. Así lo hacen todas, salvo el peón, que tiene su propia manera.



La torre puede capturar el caballo o el peón.

Dónde empiezan las torres

Cada equipo tiene dos torres. Al empezar la partida están en las **esquinas**: las blancas en a1 y h1, y las negras en a8 y h8.

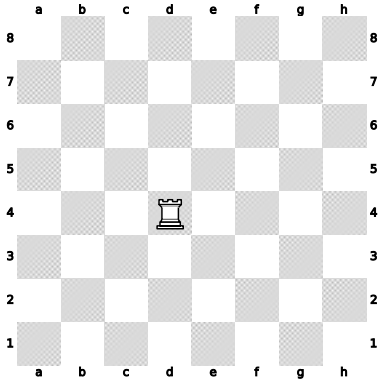


Las cuatro torres en su sitio.

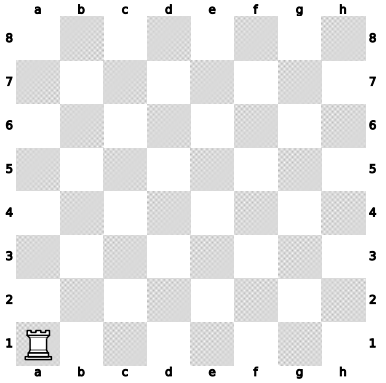


BRÉTEMA

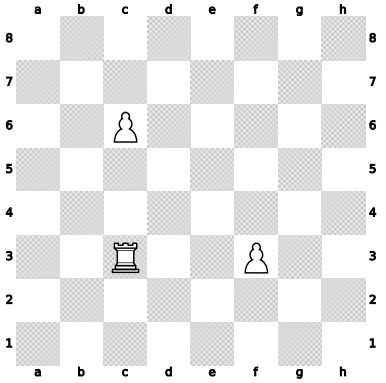
Las torres empiezan escondidas en las esquinas. Más adelante aprenderás a sacarlas a pasear por columnas libres.



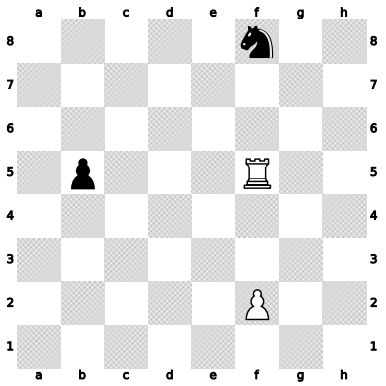
1 ¿A cuántas casillas puede ir la torre?



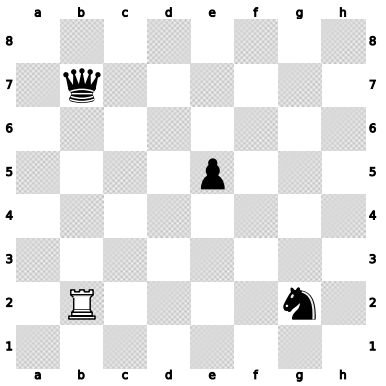
2 Y desde la esquina, ¿a cuántas casillas puede ir?



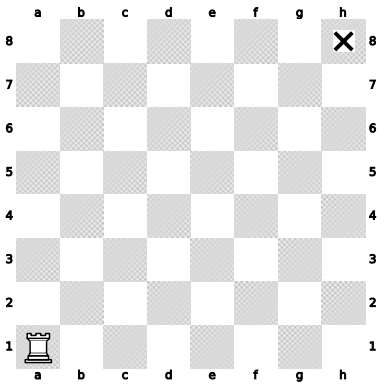
3 Cuenta las casillas a las que puede ir la torre. Fíjate en sus peones.



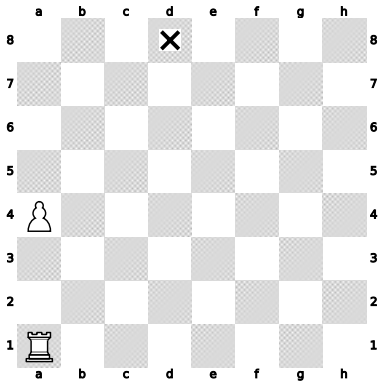
4 ¿Qué piezas negras puede capturar la torre?



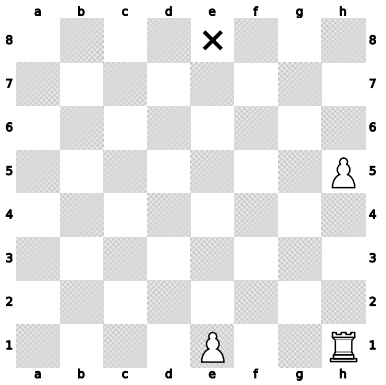
5 ¿Qué piezas negras puede capturar la torre? ¿Cuál no?



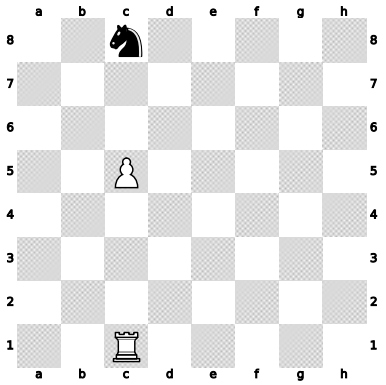
6 ¿Puede la torre de a1 llegar a h8 en una jugada? ¿Y en dos? Di cómo.



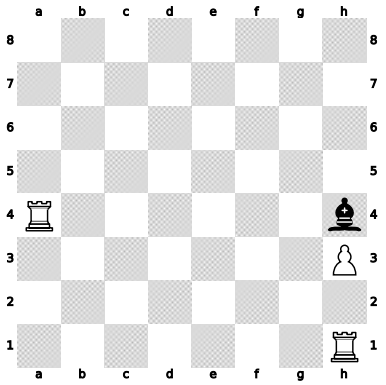
7 ¿Cuántas jugadas necesita la torre, como mínimo, para llegar a la cruz?



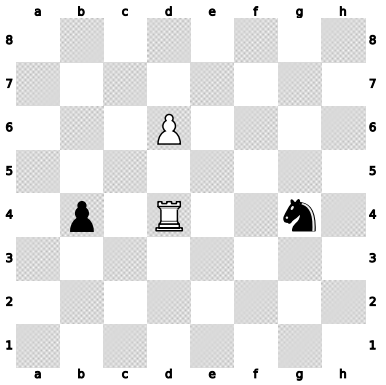
8 ¿Y esta torre? ¿Cuántas jugadas necesita para llegar a la cruz?



9 Martina dice que la torre puede capturar el caballo. Roi dice que no. ¿Quién tiene razón?



10 ¿Qué torre blanca puede capturar el alfil negro?



11 ¿Cuántas casillas puede recorrer la torre? Cuenta también la captura.

12 ¿En qué casillas empiezan las torres blancas? ¿Y las negras?

PARA RECORDAR

- La torre va en línea recta por filas y columnas, todas las casillas que quiera.
- No salta: las piezas de su color le tapan el camino.
- Captura una pieza rival poniéndose en su casilla.
- Las torres empiezan en las esquinas: a1, h1, a8 y h8.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA DE BRÉTEMA

Entra en la **Escuela de Brétema** y elige la **torre**. Llévala hasta la casilla que te piden en el menor número de jugadas.

Sin pantalla: pon una torre y una moneda en el tablero. ¿En cuántas jugadas llega la torre a la moneda?

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Muevo la torre por filas y columnas.
- ☐ Sé que la torre no salta.
- ☐ Sé capturar con la torre.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 4! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

El alfil



Al día siguiente, Martina llegó a la Escuela con una pregunta.

—¿Por qué esta pieza se llama alfil? Tiene una raya en la cabeza.

—Hace mucho tiempo, en un idioma lejano, se llamaba *al-fil* —contestó Brétema—. Quiere decir «el elefante».

—¿Un elefante? —Roi se echó a reír—. ¡Pues no se parece nada!

—Antes los alfiles eran elefantes, de verdad. Ahora tienen esta forma. Pero lo importante es su camino: el alfil solo camina en diagonal.

Martina pasó el dedo por una diagonal del astrolabio y se dio cuenta de algo.

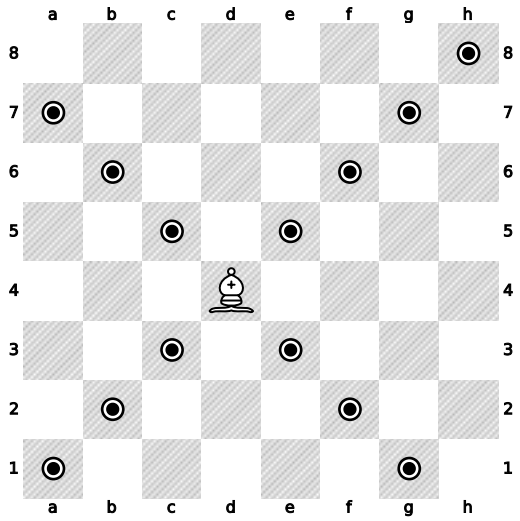
—Todas las casillas son del mismo color.

—Exacto. Ese es el gran secreto del alfil.

Cómo se mueve el alfil

El alfil se mueve en **diagonal**, hacia delante o hacia atrás, **todas las casillas que quiera**. En una jugada elige una sola dirección.

Igual que la torre, **no salta**: las piezas de su color le tapan el camino. Y **captura** las piezas rivales que encuentra en su diagonal.

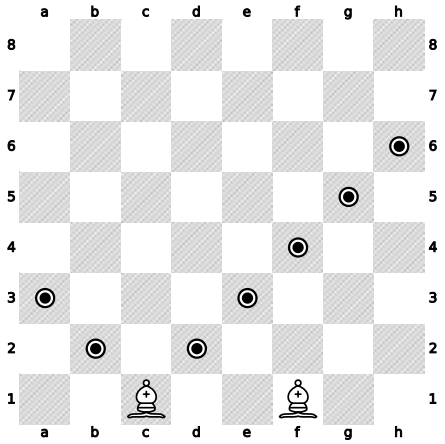


El alfil de d4 puede ir a cualquier casilla marcada.

El alfil nunca cambia de color

Como una diagonal tiene todas sus casillas del mismo color, el alfil que empieza en una casilla negra **siempre estará en casillas negras**. Y el de casilla blanca, siempre en casillas blancas.

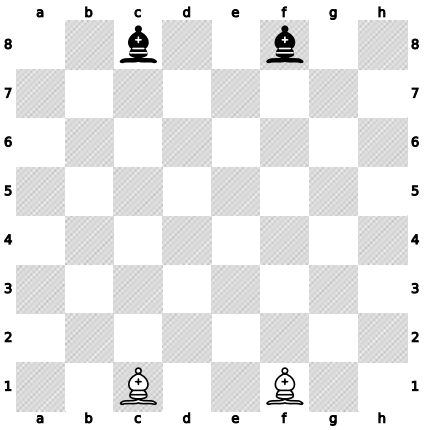
Por eso cada equipo tiene dos alfiles: uno para cada color.



El alfil de c1 va por casillas negras; el de f1, por blancas.

Dónde empiezan los alfiles

Los alfiles blancos empiezan en c1 y f1. Los negros, en c8 y f8. Están al lado de las torres, separados por los caballos.

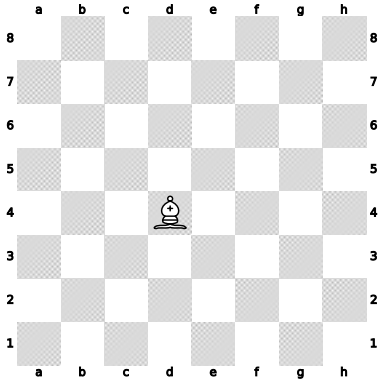


Los cuatro alfiles en su sitio.

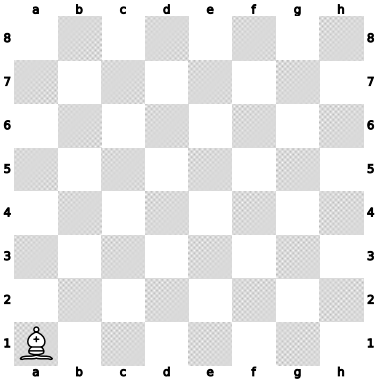


BRÉTEMA

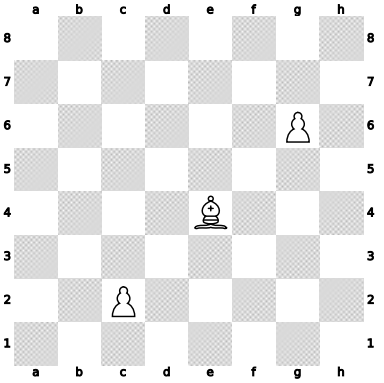
Una pista para no confundirte: si un alfil está en una casilla blanca, nunca podrá llegar a una casilla negra. ¡Ni aunque juegue mil jugadas!



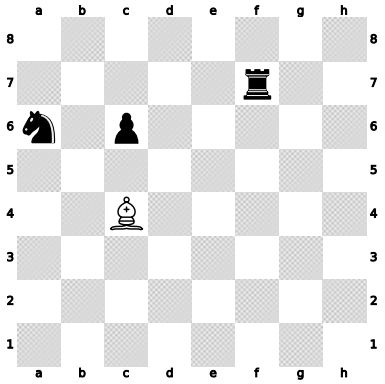
1 ¿A cuántas casillas puede ir el alfil?



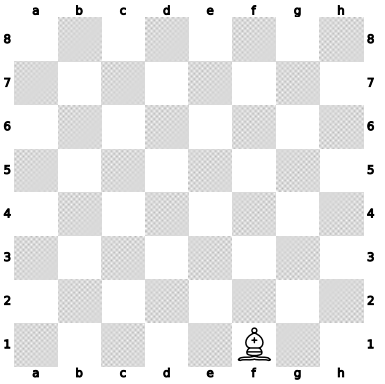
2 Y desde la esquina, ¿a cuántas?



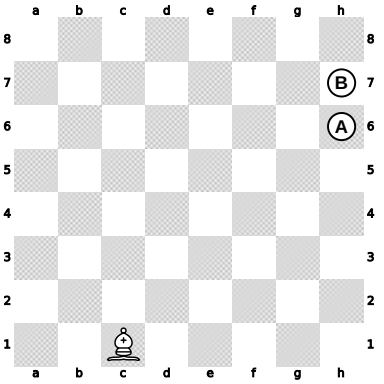
3 Cuenta las casillas a las que puede ir el alfil.



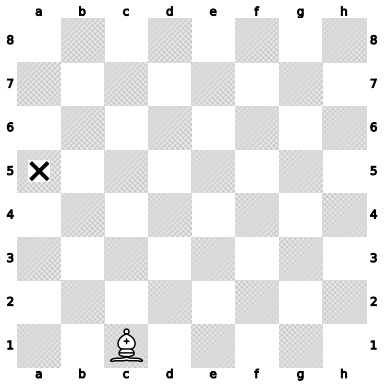
4 ¿Qué piezas negras puede capturar el alfil?



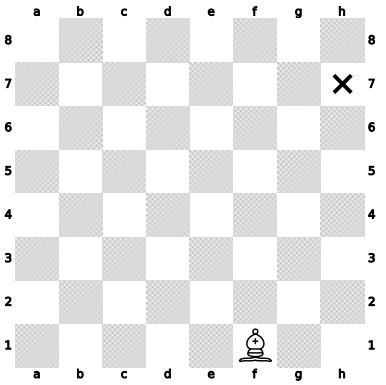
5 ¿De qué color son las casillas por las que va este alfil?



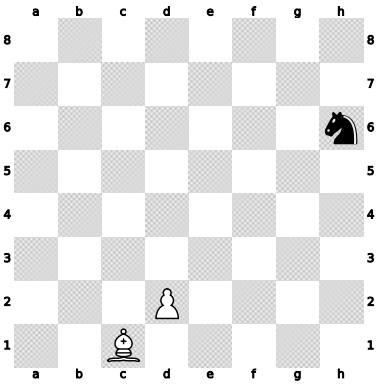
6 ¿Puede el alfil llegar a la casilla A? ¿Y a la B?



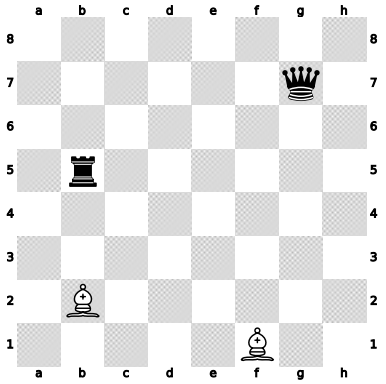
7 ¿Cuántas jugadas necesita el alfil para llegar a la cruz?



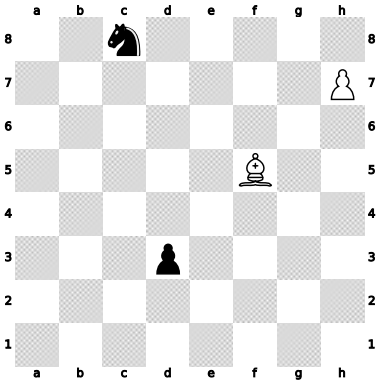
8 ¿Cuántas jugadas necesita para llegar a la cruz?



9 ¿Puede el alfil capturar el caballo? ¿Por qué?



10 ¿Qué alfil blanco puede capturar la dama? ¿Y la torre?



11 ¿Qué piezas negras puede capturar el alfil?

12 ¿En qué casillas empiezan los alfiles negros? ¿De qué color es cada una?

PARA RECORDAR

- El alfil va en diagonal, todas las casillas que quiera.
- No salta y captura como se mueve.
- Un alfil nunca cambia de color de casilla.
- Los alfiles empiezan en c1, f1, c8 y f8.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA DE BRÉTEMA

En la **Escuela de Brétema**, elige el **alfil** y lleva tu pieza hasta la meta. Algunos retos tienen trampa: ¡hay casillas a las que tu alfil no puede llegar!

Sin pantalla: coloca un alfil en c1 y una moneda en una casilla. Antes de mover, adivina si el alfil puede llegar.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Muevo el alfil en diagonal.
- ☐ Sé que un alfil nunca cambia de color.
- ☐ Sé dónde empiezan los alfiles.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 5! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 5 · ESCUELA DE BRÉTEMA

La dama



Aquella tarde, el abuelo Antón entró en el despacho con dos tazas de chocolate.

—¿Qué hacéis tan callados? —preguntó.

—Aprendemos ajedrez con Brétema —dijo Martina—. Ya sabemos mover la torre y el alfil.

El abuelo miró al búho de latón, se colocó las gafas y sonrió como si lo conociera de toda la vida.

—Entonces ya casi sabéis mover la dama. Es la pieza más poderosa de todas. Mueve como una torre… y también como un alfil.

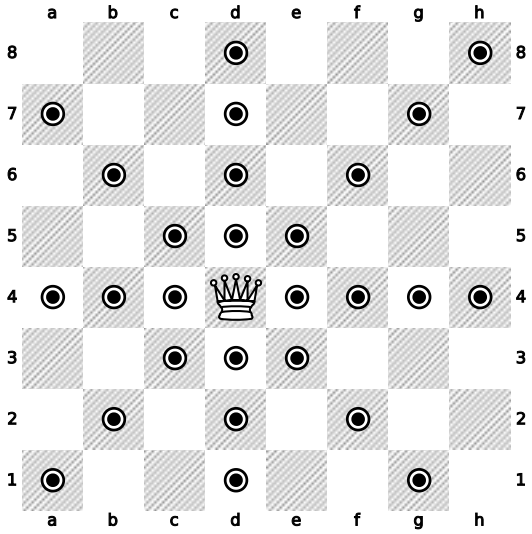
—¿Las dos cosas? —se sorprendió Roi.

—Las dos. Por eso hay que cuidarla mucho —dijo el abuelo, y se sentó a mirar.

Cómo se mueve la dama

La dama se mueve **en línea recta y en diagonal**, todas las casillas que quiera: es como una torre y un alfil juntos. En una jugada elige una sola dirección.

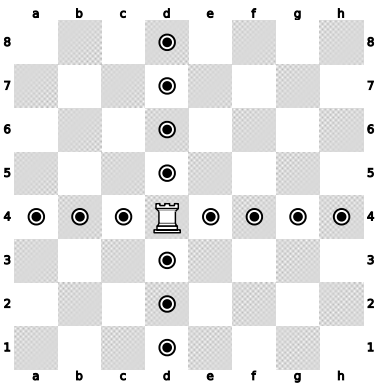
No salta, y captura igual que se mueve.



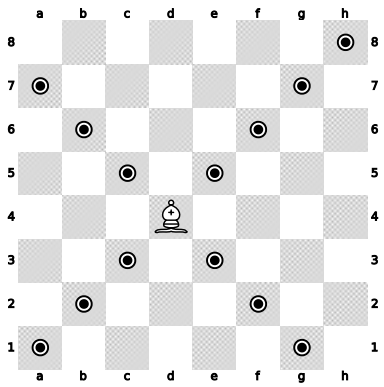
Desde d4, la dama llega a muchísimas casillas.

Torre + alfil = dama

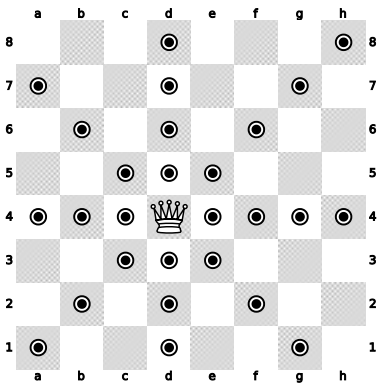
Compara los tres tableros. La torre llega a 14 casillas desde d4 y el alfil, a 13. ¡La dama llega a 27!



Torre.



Alfil.



Dama.

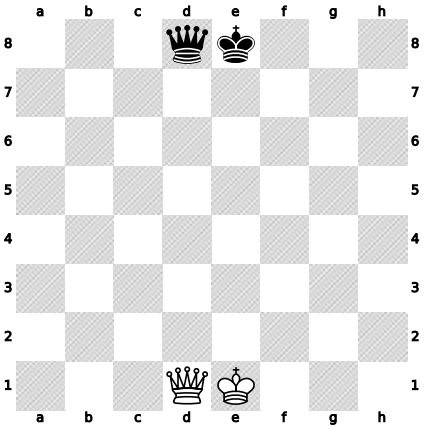
La dama en su color

La dama blanca empieza en **d1**, que es una casilla blanca. La negra empieza en **d8**, que es una casilla negra. Cada dama empieza en una casilla de su color.

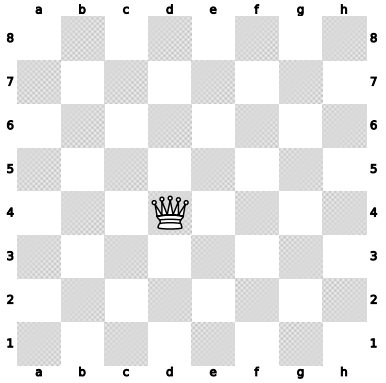


BRÉTEMA

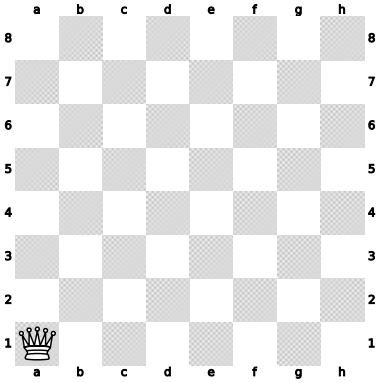
Como la dama vale tanto, no la saques a pasear al principio de la partida. Los rivales la atacarán y perderás tiempo escapando.



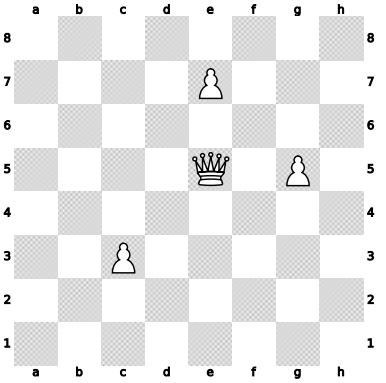
Las damas y los reyes en su sitio.



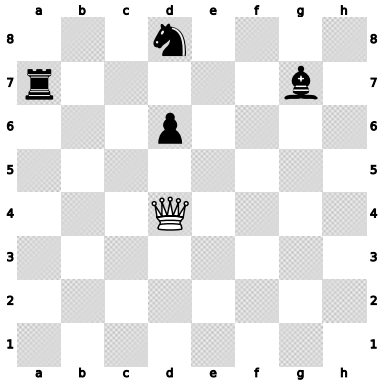
1 ¿A cuántas casillas puede ir la dama?



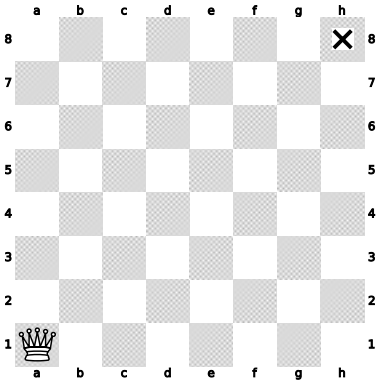
2 ¿Y desde la esquina?



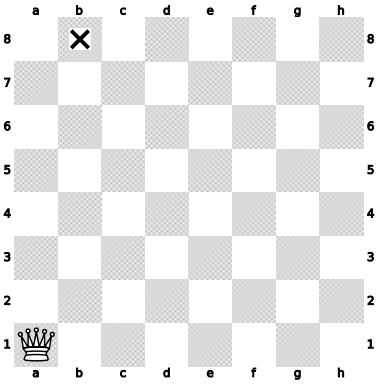
3 Cuenta las casillas a las que puede ir la dama.



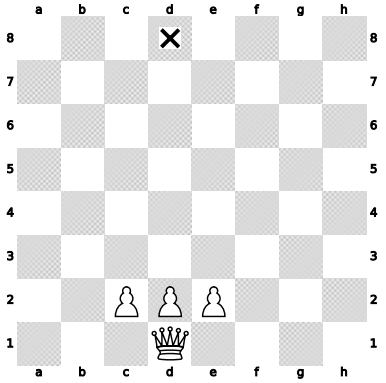
4 ¿Qué piezas negras puede capturar la dama?



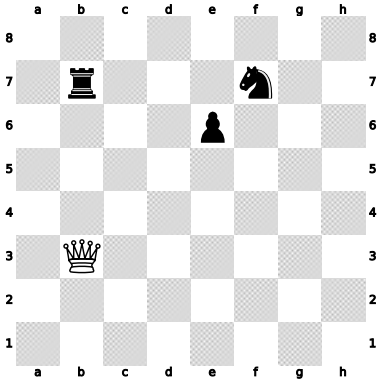
5 ¿Puede la dama llegar a la cruz en una jugada?



6 ¿Y a esta cruz? ¿Cuántas jugadas necesita?



7 ¿Cuántas jugadas necesita la dama para llegar a la cruz?



8 ¿Qué piezas negras puede capturar la dama? ¿Cuál no?

9 ¿En qué casilla empieza la dama blanca? ¿De qué color es?

10 ¿Qué pieza llega a más casillas desde d4: la torre, el alfil o la dama?

11 ¿Puede la dama moverse como un caballo, en forma de L?

12 Roi dice: «La dama puede ir de d1 a d8 aunque haya un peón suyo en d2». ¿Tiene razón?

PARA RECORDAR

- La dama va en línea recta y en diagonal, todas las casillas que quiera.
- Es la pieza más poderosa: una torre y un alfil juntos.
- No salta y captura como se mueve.
- La dama empieza en su color: la blanca en d1 y la negra en d8.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA DE BRÉTEMA

En la **Escuela de Brétema**, elige la **dama**. ¡Con ella llegarás muy rápido a todas partes!

Sin pantalla: pon la dama en una esquina y una moneda en el centro. ¿Por cuántos caminos distintos llega en dos jugadas?

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Muevo la dama en línea recta y en diagonal.
- ☐ Sé que la dama es la pieza más poderosa.
- ☐ Sé dónde empieza cada dama.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 6! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 6 · ESCUELA DE BRÉTEMA

El rey



—Ahora, la pieza más importante —anunció Brétema.

Roi buscó entre las piezas y levantó la más alta, la que tenía una cruz en la cabeza.

—¡El rey! ¿Es todavía más fuerte que la dama?

El abuelo Antón negó con la cabeza.

—El rey es lento: solo da un paso cada vez. Pero es el más importante. Si atrapan a tu rey, pierdes la partida.

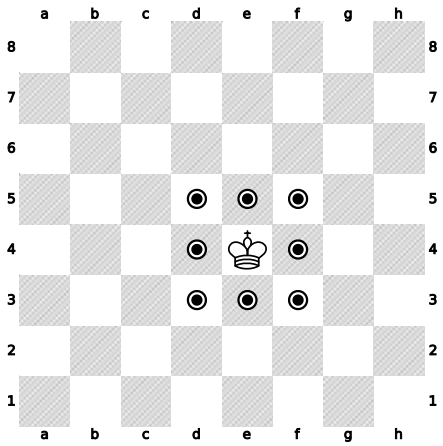
—Entonces hay que protegerlo —dijo Martina.

—Siempre —dijo el abuelo—. Igual que yo os protejo a vosotros cuando cruzáis la calle.

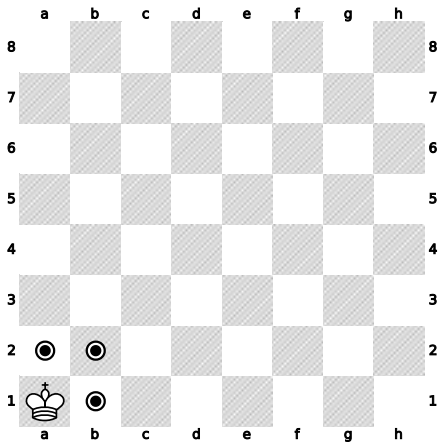
Cómo se mueve el rey

El rey se mueve **una sola casilla**, en cualquier dirección: hacia delante, hacia atrás, a los lados y en diagonal. Captura igual que se mueve.

En el centro puede elegir entre 8 casillas. En una esquina, solo entre 3.



El rey en el centro: 8 casillas.

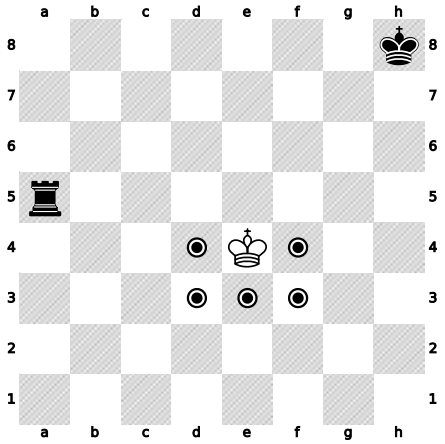


En la esquina: 3.

El rey nunca se pone en peligro

Hay una regla muy importante: el rey **no puede ir a una casilla atacada** por una pieza rival. Sería como meterse en la boca del lobo.

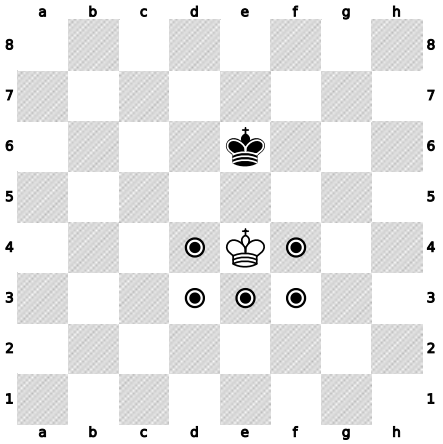
En el tablero, la torre negra ataca toda la fila 5. Por eso el rey blanco no puede subir a d5, e5 ni f5.



Las casillas marcadas son las únicas que puede usar el rey blanco.

Los reyes nunca se tocan

Un rey tampoco puede ponerse **al lado del otro rey**, porque se atacarían. Entre los dos reyes siempre tiene que quedar al menos una casilla libre.



El rey blanco no puede subir a d5, e5 ni f5.

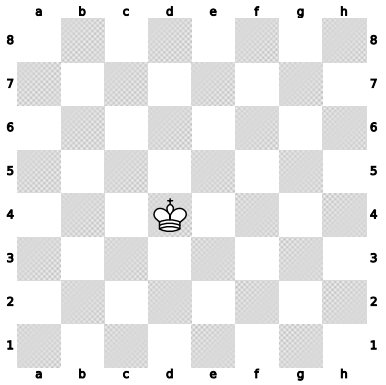
Dónde empiezan los reyes

El rey blanco empieza en **e1** y el negro en **e8**, al lado de su dama.

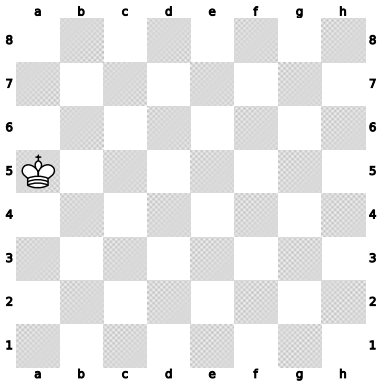


BRÉTEMA

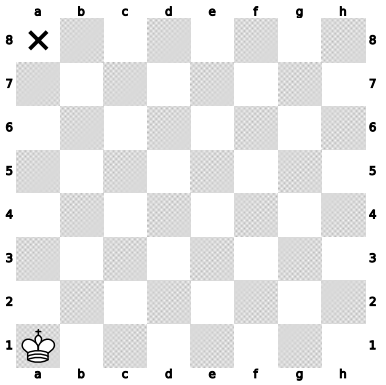
Para no confundir el rey y la dama al colocar las piezas, recuerda: **la dama en su color**. El rey va en la otra casilla.



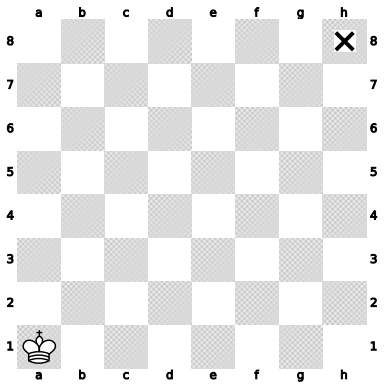
1 ¿A cuántas casillas puede ir el rey?



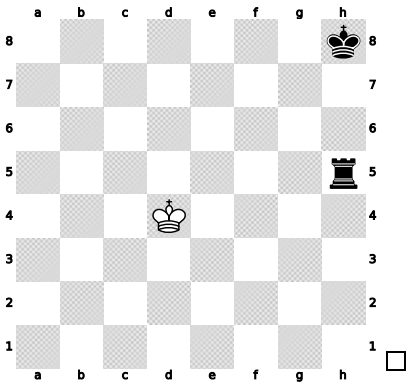
2 ¿Y desde el borde?



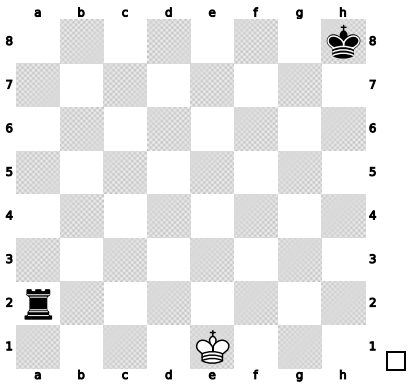
3 ¿Cuántas jugadas necesita el rey para llegar a la cruz?



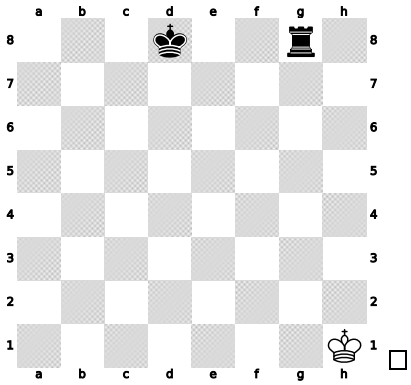
4 ¿Y para llegar a esta cruz? ¡Cuidado, es una trampa!



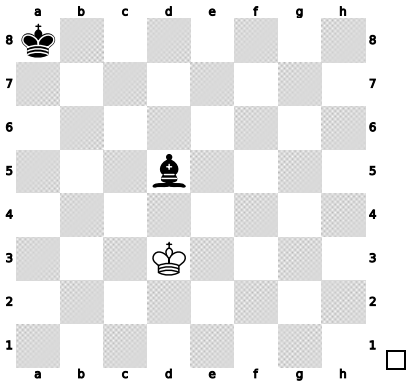
5 Juegan las blancas. ¿A qué casillas puede ir el rey blanco?



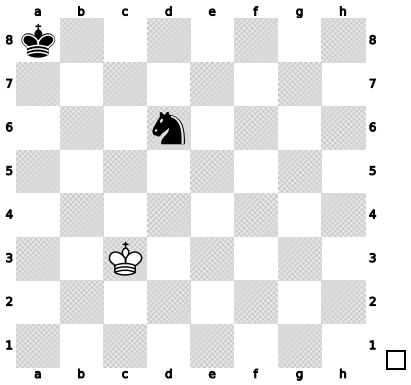
6 Juegan las blancas. ¿A qué casillas puede ir el rey blanco?



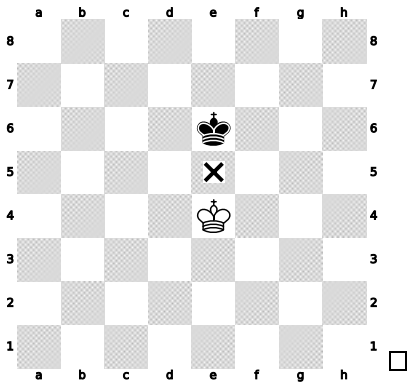
7 Juegan las blancas. ¿A qué casillas puede ir el rey blanco?



8 Juegan las blancas. ¿A qué casillas puede ir el rey blanco?



9 Juegan las blancas. ¿A qué casillas puede ir el rey blanco?



10 Juegan las blancas. ¿Puede el rey blanco ir a e5?

11 ¿En qué casilla empieza el rey negro?

12 ¿Por qué es el rey la pieza más importante?

PARA RECORDAR

- El rey se mueve una casilla en cualquier dirección.
- Nunca puede ir a una casilla atacada por el rival.
- Los dos reyes nunca pueden estar juntos.
- El rey blanco empieza en e1 y el negro en e8.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA DE BRÉTEMA

En la **Escuela de Brétema**, elige el **rey** y llévalo hasta la meta paso a paso, sin meterlo en peligro.

Sin pantalla: pon dos reyes en el tablero y moved por turnos. Ninguno puede acercarse demasiado al otro.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Muevo el rey una casilla en cualquier dirección.
- ☐ Sé que el rey no puede ir a una casilla atacada.
- ☐ Sé que los reyes no pueden estar juntos.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 7! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 7 · ESCUELA DE BRÉTEMA

El caballo



Roi tenía una pieza favorita desde el primer día: el caballo.

—Es el más bonito —decía—. Y seguro que es el más rápido.

—Rápido no —dijo Brétema—, pero sí el más saltarín. Es la única pieza que puede saltar por encima de las demás.

—¿Como tú cuando vuelas por encima de los libros?

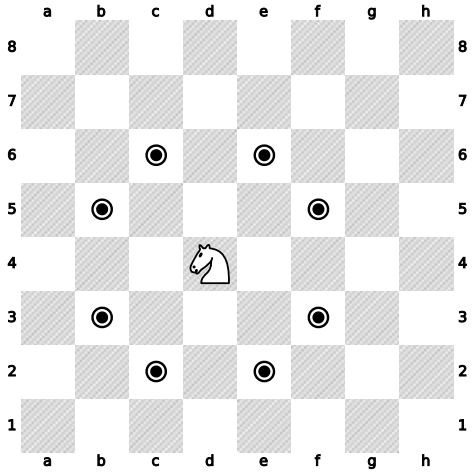
—Algo así. Pero el caballo salta siempre de la misma manera: dibujando una L.

Martina cogió un caballo y lo hizo saltar por el astrolabio: dos casillas recto y una de lado. ¡Hop!

El salto en L

El caballo se mueve en forma de **L**: **dos casillas** en línea recta y **una** de lado. También puedes pensarlo así: una recta y dos de lado. Las dos formas dibujan la misma L.

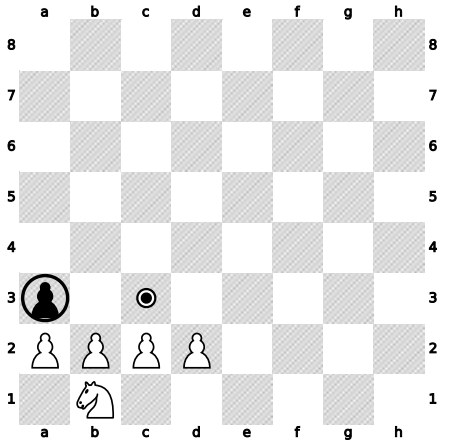
Desde el centro, el caballo puede saltar a 8 casillas. En las esquinas, solo a 2.



Los 8 saltos del caballo de d4.

El caballo salta

Al caballo **no le importa** lo que haya en el camino: salta por encima de cualquier pieza, suya o rival. Solo cuenta la casilla donde cae. Si en esa casilla hay una pieza rival, la **captura**.



El caballo salta sobre sus peones y puede capturar el peón negro de a3.

MISIÓN 7 · APRENDE

Siempre cambia de color

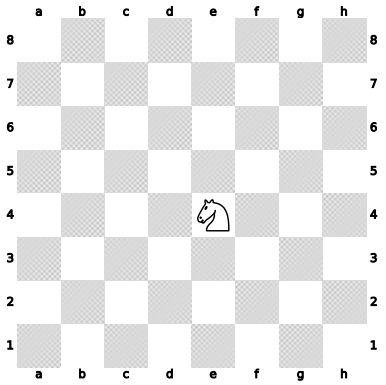
Fíjate en el primer tablero: el caballo está en una casilla negra y todas sus casillas de destino son blancas. **En cada salto, el caballo cambia de color de casilla.**

Los caballos empiezan en b1, g1, b8 y g8, entre la torre y el alfil.

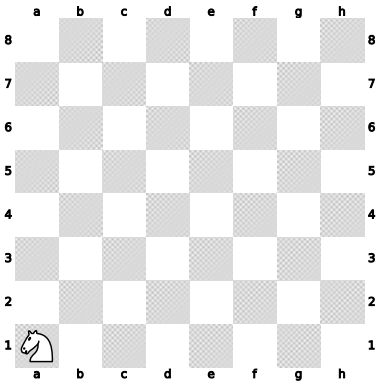


BRÉTEMA

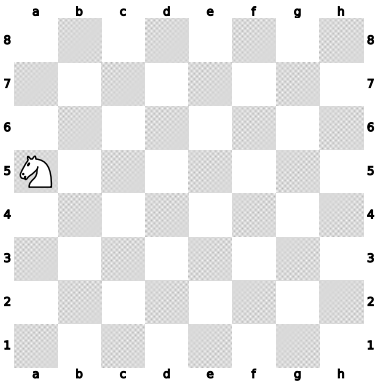
Un truco: el caballo siempre cae en una casilla de **color contrario**, cerca de la suya, pero nunca en su misma fila, columna o diagonal.



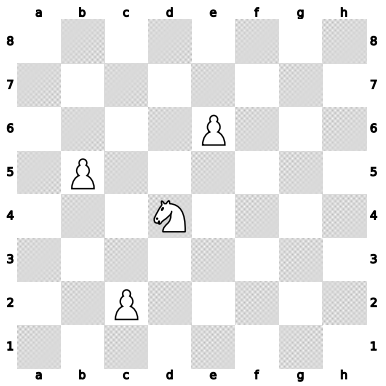
1 ¿A cuántas casillas puede saltar el caballo?



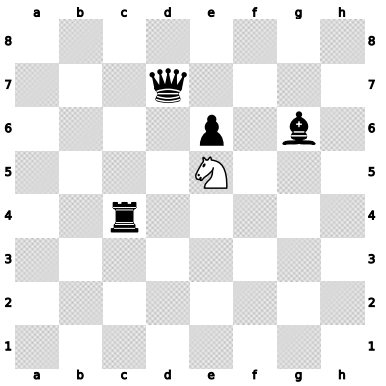
2 ¿Y desde la esquina?



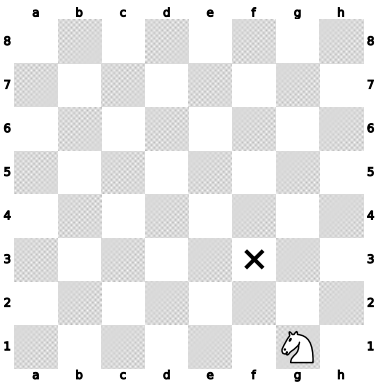
3 ¿Y desde el borde?



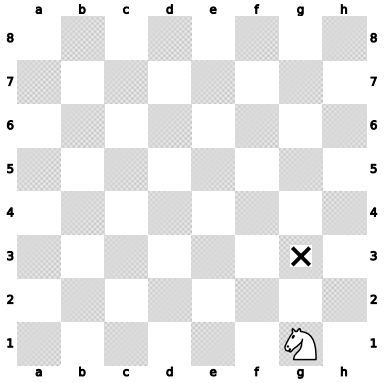
4 ¿A cuántas casillas puede saltar el caballo? Fíjate en sus peones.



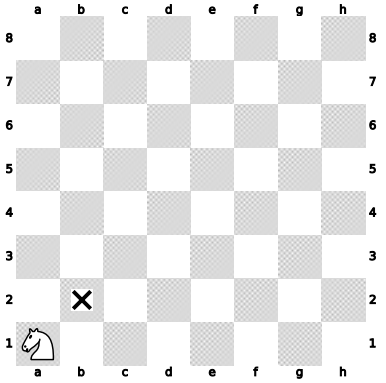
5 ¿Qué piezas negras puede capturar el caballo?



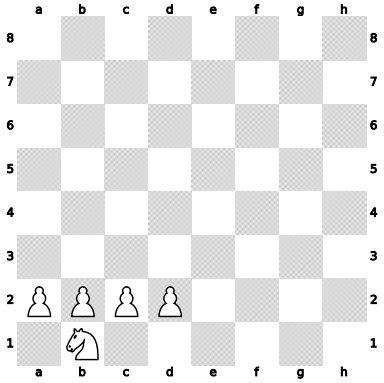
6 ¿Puede el caballo llegar a la cruz en un salto?



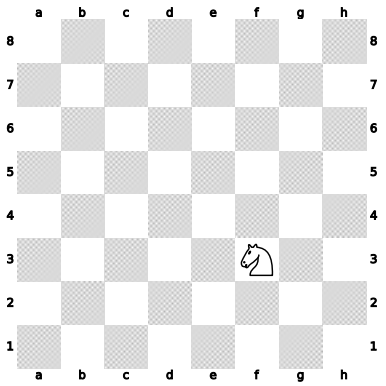
7 ¿Cuántos saltos necesita el caballo para llegar a la cruz?



8 ¿Cuántos saltos necesita para llegar a la cruz, que está justo al lado?



9 ¿A qué casillas puede saltar el caballo?



10 El caballo está en una casilla blanca. ¿De qué color será la casilla donde caiga?

11 ¿En qué casillas empiezan los caballos blancos?

12 ¿Qué pieza es la única que puede saltar por encima de otras?

PARA RECORDAR

- El caballo se mueve en forma de L: dos casillas recto y una de lado.
- Es la única pieza que salta por encima de las demás.
- Captura en la casilla donde cae.
- En cada salto cambia de color de casilla.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA DE BRÉTEMA

En la **Escuela de Brétema**, elige el **caballo**. Algunas metas parecen cerca, pero el caballo necesita varios saltos para llegar.

Sin pantalla: con un caballo y una moneda, buscad entre todos el camino más corto. ¿Quién lo encuentra primero?

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Muevo el caballo en forma de L.
- ☐ Sé que el caballo salta por encima de las piezas.
- ☐ Encuentro el camino más corto del caballo.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 8! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 8 · ESCUELA DE BRÉTEMA

El peón y la coronación



Solo quedaba una pieza por aprender. Había ocho iguales de cada color, en fila, como soldaditos.

—Los peones son los más pequeños —dijo Martina—. Seguro que son los más fáciles.

—Son los más pequeños —dijo Brétema—, pero tienen más reglas que nadie. Y guardan una sorpresa.

—¿Qué sorpresa?

—Si un peón consigue cruzar todo el tablero y llegar al final, se convierte en otra pieza. Normalmente, en una dama.

Roi abrió mucho los ojos.

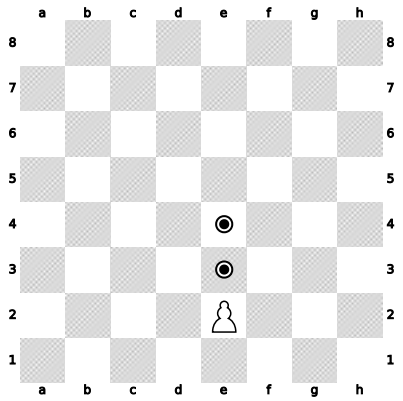
—¿Un peón se puede convertir en dama? ¡Eso tengo que verlo!

Cómo avanza el peón

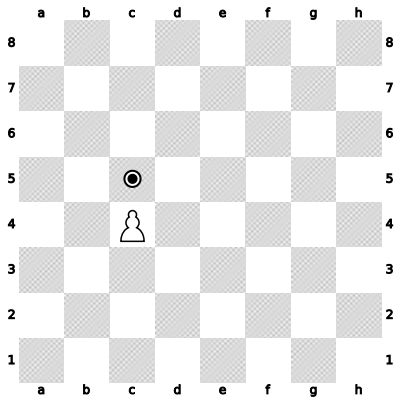
El peón avanza **una casilla hacia delante**, siempre por su columna. **Nunca va hacia atrás.** Los peones blancos suben hacia la fila 8 y los negros bajan hacia la fila 1.

En su **primera jugada**, cada peón puede elegir: avanzar una casilla o **dos casillas**.

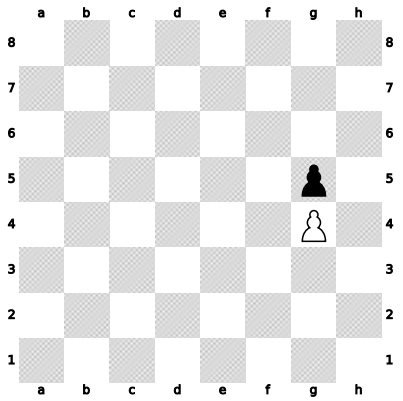
Si hay una pieza justo delante, de cualquier color, el peón **se queda bloqueado**: no puede avanzar.



Desde e2: una o dos casillas.



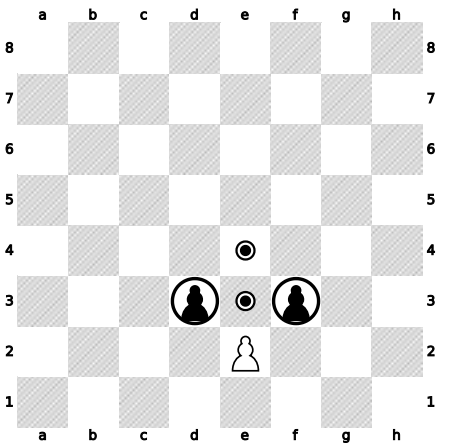
Ya se movió: una casilla.



Bloqueado.

El peón captura en diagonal

El peón es la única pieza que **no captura como se mueve**. Avanza recto, pero captura **en diagonal**, una casilla hacia delante.



El peón puede avanzar a e3 o e4, o capturar en d3 o f3.

La coronación

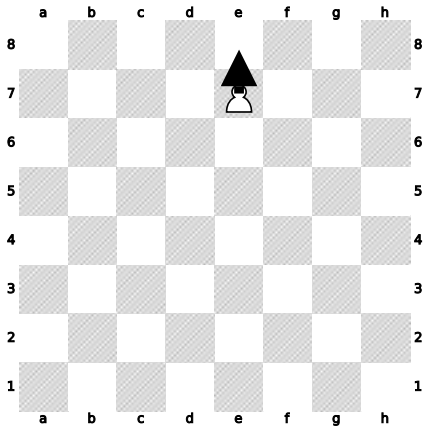
Cuando un peón llega a la **última fila** (la 8 para las blancas, la 1 para las negras), se cambia en ese mismo momento por una **dama, una torre, un alfil o un caballo** de su color. Se llama **coronar**.

Casi siempre se elige la dama, porque es la más fuerte. ¡Puedes tener dos damas, o incluso más!

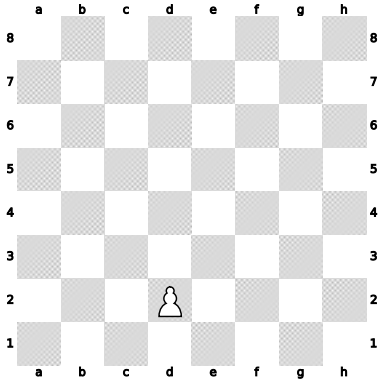


BRÉTEMA

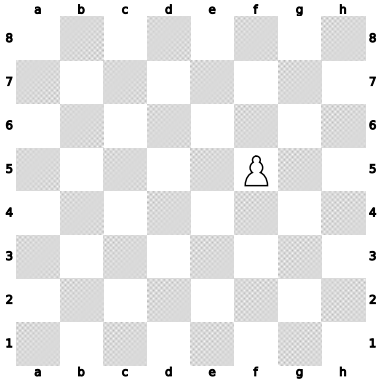
En el ajedrez de verdad no hay «peones de vuelta». Una vez que avanzas un peón, no puede retroceder. ¡Piénsalo bien antes de moverlo!



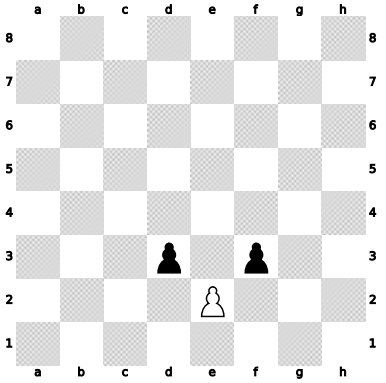
Si el peón avanza a e8, corona.



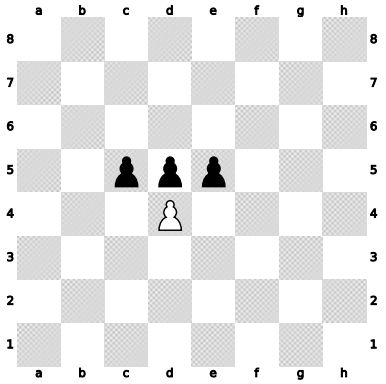
1 ¿A qué casillas puede ir el peón blanco?



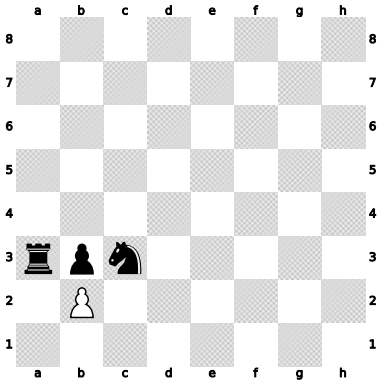
2 ¿Y este peón, que ya se ha movido antes?



3 ¿A qué casillas puede ir el peón blanco?

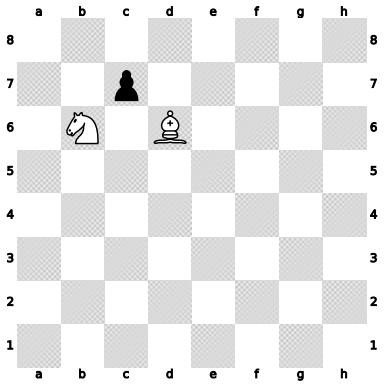


4 ¿Qué puede hacer el peón blanco de d4?

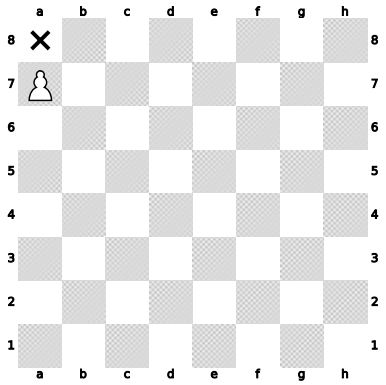


5 ¿Qué puede hacer el peón blanco de b2?

6 ¿Hacia qué fila avanzan los peones negros?

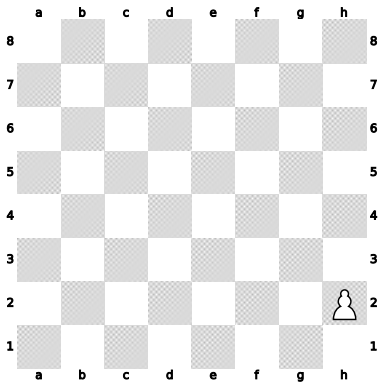


7 ¿A qué casillas puede ir el peón negro?

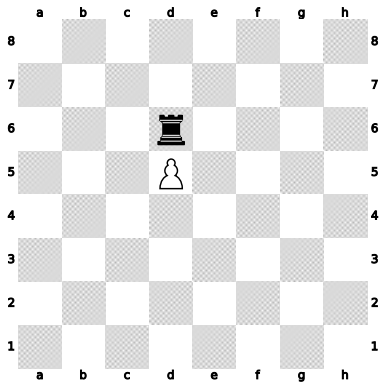


8 El peón blanco avanza a la cruz. ¿Qué pasa?

9 ¿En qué piezas se puede convertir un peón que corona?



10 ¿Cuántas jugadas necesita el peón para coronar?



11 ¿Puede el peón blanco capturar la torre que tiene delante?

12 ¿Puede un peón moverse hacia atrás?

PARA RECORDAR

- El peón avanza una casilla hacia delante. En su primera jugada puede avanzar dos.
- Nunca va hacia atrás, y se bloquea si tiene una pieza delante.
- Captura en diagonal, una casilla hacia delante.
- Si llega a la última fila, corona: se convierte en dama, torre, alfil o caballo.



DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA DE BRÉTEMA

En la **Escuela de Brétema**, elige el **peón**. Avanza, captura y llega hasta el final para coronar.

Sin pantalla: jugad «la carrera de peones»: solo peones, y gana el primero que corone.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Muevo el peón una o dos casillas en su primera jugada.
- ☐ Sé que el peón captura en diagonal.
- ☐ Sé qué es coronar.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 9! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 9 · GIMNASIO

Capturar y el valor de las piezas



Por fin salieron a la calle. Brétema voló por encima de las casas de colores hasta una puerta con un cartel: **Gimnasio**.

—Aquí se entrena la vista —dijo—. Hay que ver rápido qué se puede capturar.

Roi se frotó las manos.

—¡Yo lo capturo todo!

—No tan deprisa —dijo Brétema—. Una captura puede ser un regalo… o una trampa. Si capturas un peón con tu dama y el rival te captura la dama, has hecho un mal negocio.

—¿Un negocio? —preguntó Martina.

—Claro. Cada pieza tiene un valor, como las monedas. Vamos a contarlas.

MISIÓN 9 · APRENDE

El valor de las piezas

Para saber si un cambio es bueno, los jugadores dan a cada pieza un **valor en puntos**:

					
Peón	**Caballo**	**Alfil**	**Torre**	**Dama**	**Rey**
1	**3**	**3**	**5**	**9**	**—**

El **rey** no tiene puntos: no se puede cambiar por nada, porque sin rey se pierde la partida.

Sumando los puntos de las piezas de cada equipo sabes quién tiene **más material**.



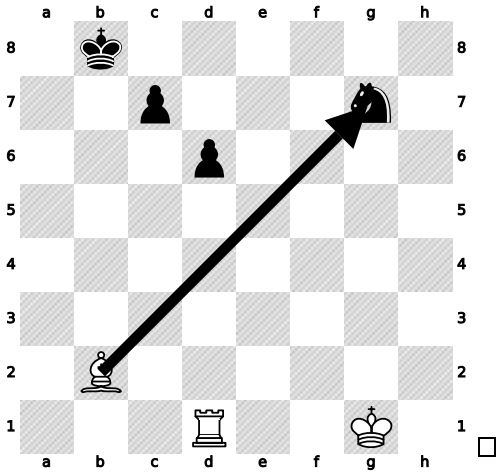
BRÉTEMA

Una dama vale casi lo mismo que dos torres. ¡Y un alfil y un caballo valen igual!

¿Está defendida?

Una pieza está **defendida** si, cuando la capturen, una pieza de su equipo puede capturar a su vez. Antes de capturar, mira siempre si la pieza está defendida y qué pierdes tú.

En el tablero, la torre blanca puede capturar el peón de d6, pero el peón de c7 capturaría la torre: perderías 5 puntos por 1. En cambio, el caballo negro de g7 no está defendido: ¡el alfil lo captura gratis!



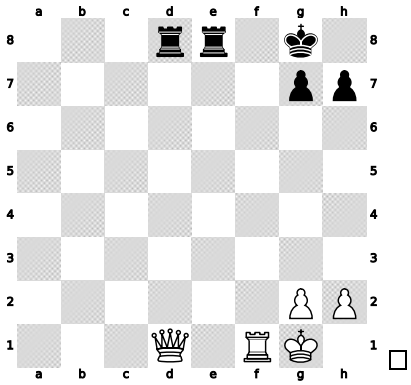
Juegan las blancas. La buena captura es ♗*xg7.*

Buenos y malos cambios

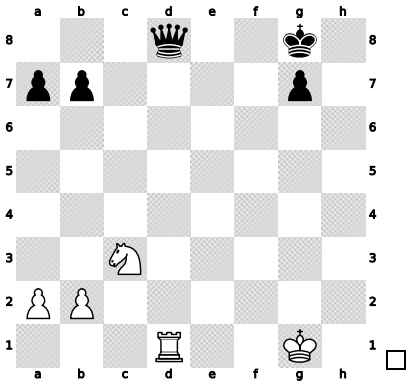
Capturar una pieza sin defensa es ganar sus puntos gratis.

Cambiar una pieza por otra del mismo valor (un alfil por un caballo, una torre por una torre) es un cambio igualado.

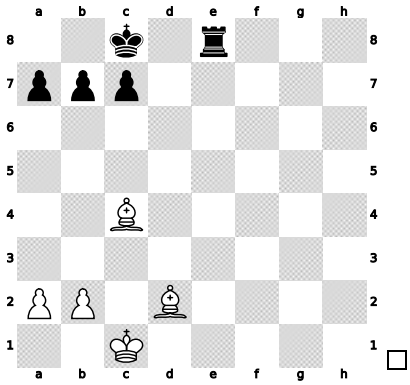
Dar una pieza de más valor por otra de menos es perder material. Solo se hace si consigues algo mejor, como dar jaque mate.



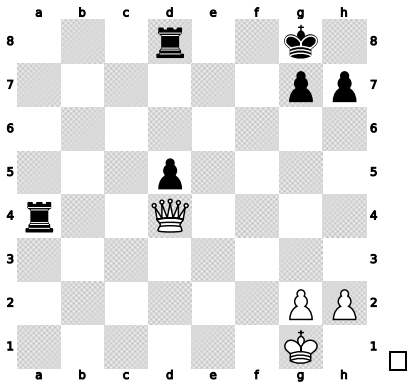
1 ¿Cuántos puntos de material tiene cada equipo? ¿Quién tiene más?



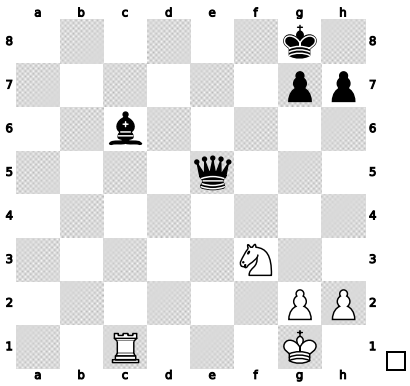
2 ¿Cuántos puntos tiene cada equipo? ¿Quién tiene más?



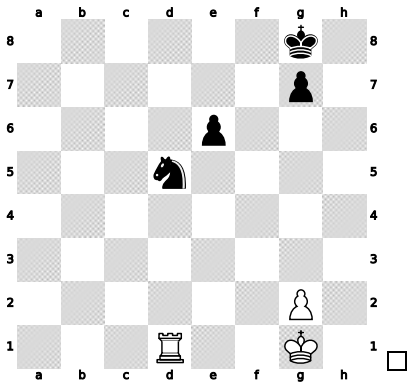
3 ¿Cuántos puntos tiene cada equipo? ¿Quién tiene más?



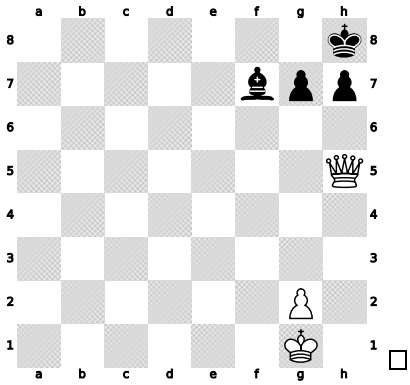
4 Juegan las blancas. ¿Qué captura es mejor: el peón de d5 o la torre de a4?



5 Juegan las blancas. ¿Qué capturas?



6 ¿Está defendido el caballo negro? ¿Quién lo defiende?



7 ¿Está defendido el alfil negro de f7?

8 ¿Qué vale más: una torre, o un alfil y un peón juntos?

9 Cambias tu alfil por un caballo del rival. ¿Ganas, pierdes o quedas igual?

10 Das tu dama por una torre del rival. ¿Cuántos puntos pierdes?

11 ¿Cuánto valen juntas todas las piezas de un equipo al empezar, sin contar el rey?

12 ¿Por qué el rey no tiene puntos?

PARA RECORDAR

- Peón 1, caballo 3, alfil 3, torre 5, dama 9. El rey no se cambia.
- Antes de capturar, mira si la pieza está defendida.
- Capturar una pieza sin defensa es ganarla gratis.
- No cambies una pieza de más valor por otra de menos.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · GIMNASIO

En el **Gimnasio**, después de las coordenadas, hay 20 retos de captura. ¡Elige bien qué capturas!

Sin pantalla: coloca unas piezas al azar y pregunta a tu compañero cuánto material tiene cada equipo.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Sé el valor de cada pieza.
- ☐ Miro si una pieza está defendida antes de capturarla.
- ☐ Sé contar el material de cada equipo.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 10! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 10 · REGLAS

Jaque y cómo salir



De vuelta en la Escuela, Brétema les propuso un juego. Martina llevaba las blancas y Roi, las negras.

Al poco, Roi movió su torre hasta la misma columna que el rey de Martina y gritó:

—¡Jaque!

Martina se quedó mirando el tablero.

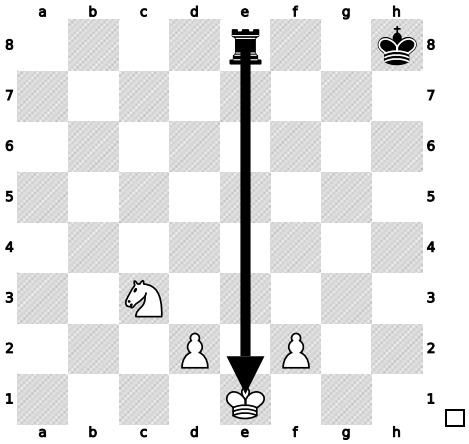
—¿Y ahora qué hago?

—Cuando te dan jaque, tienes que salvar a tu rey en la misma jugada —dijo Brétema —. Es obligatorio. Pero tranquila: hay tres maneras de hacerlo.

¿Qué es el jaque?

Dar **jaque** es **atacar al rey** rival. Cuando tu rey está en jaque, tienes que sacarlo del jaque **en tu jugada**. No puedes hacer otra cosa.

Tampoco puedes hacer una jugada que deje a tu propio rey en jaque. Esa jugada no vale.



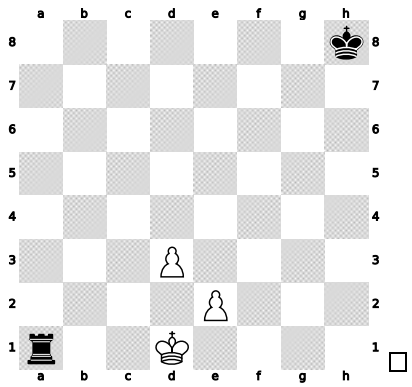
La torre negra da jaque al rey blanco.

Tres maneras de salir del jaque

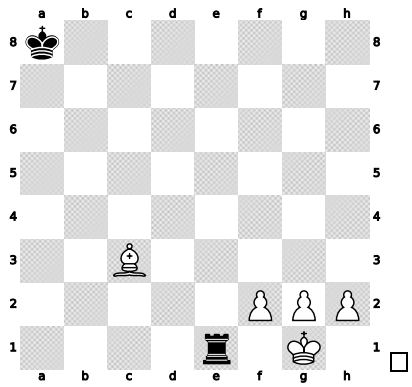
1. Mover el rey a una casilla donde no esté atacado.

2. Capturar la pieza que da jaque.

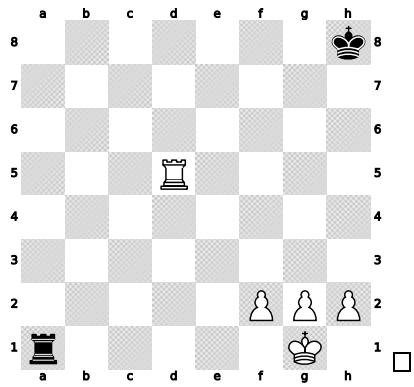
3. Tapar el jaque: poner una pieza entre el rey y la pieza que ataca.



Mover: ♔d2 o ♔c2.



Capturar: ♗xe1.



Tapar: ♖d1.

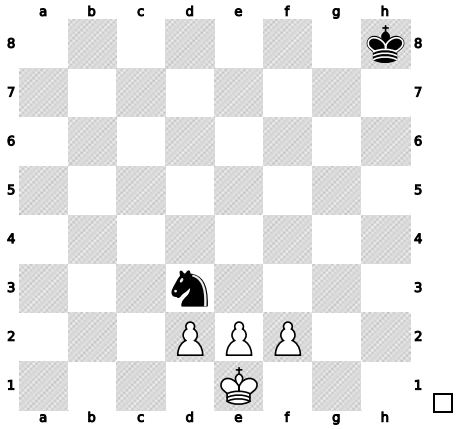
El jaque del caballo no se tapa

Como el caballo salta, **no se puede tapar** su jaque. Solo puedes mover el rey o capturar el caballo.

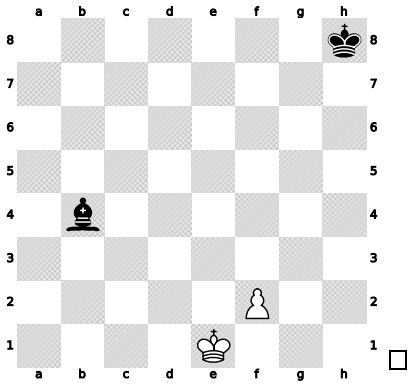


BRÉTEMA

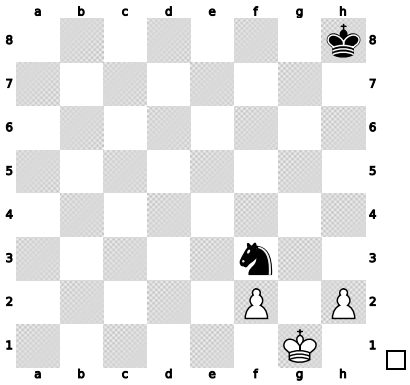
Cuando te den jaque, piensa en las tres maneras por orden: ¿puedo capturar?, ¿puedo tapar?, ¿adónde va mi rey? A veces la mejor no es la primera que ves.



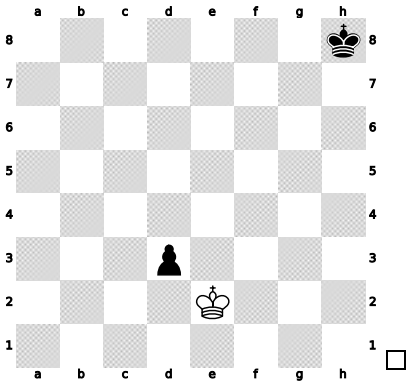
Jaque de caballo: hay que capturarlo (exd3) o mover el rey (♔d1, ♔f1).



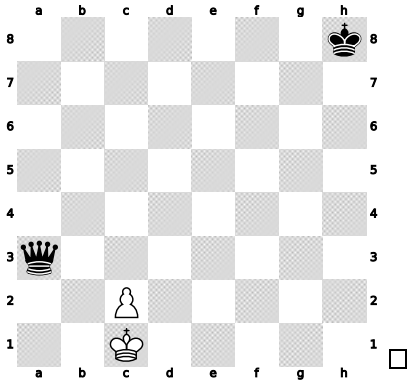
1 ¿Qué pieza da jaque al rey blanco?



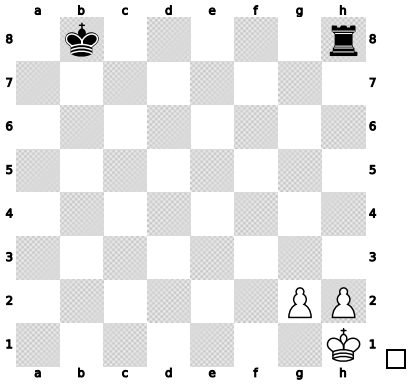
2 ¿Qué pieza da jaque al rey blanco?



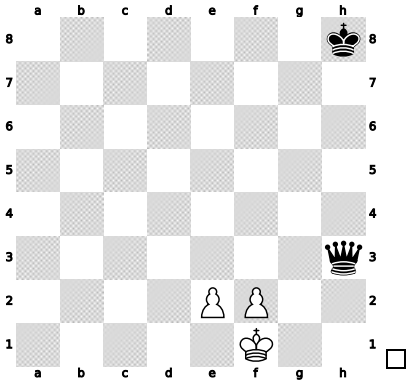
3 ¿Qué pieza da jaque al rey blanco?



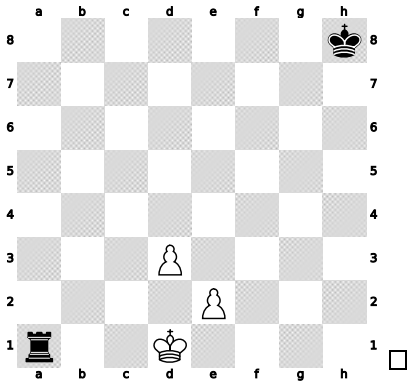
4 ¿Qué pieza da jaque? ¿Cómo puedes salir del jaque?



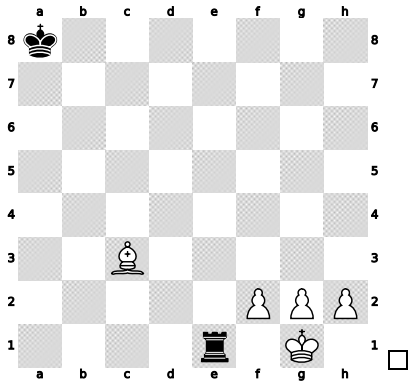
5 ¿Está el rey blanco en jaque?



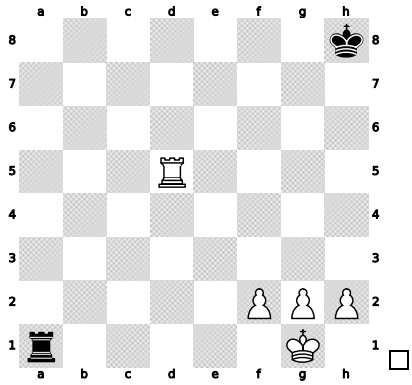
6 Juegan las blancas. ¿Cómo puedes salir del jaque?



7 Juegan las blancas. Sal del jaque moviendo el rey.



8 Juegan las blancas. Sal del jaque capturando.



9 Juegan las blancas. Sal del jaque tapando.

10 ¿Se puede tapar un jaque de caballo? ¿Por qué?

11 Te dan jaque y tú capturas un peón con tu dama en otra parte del tablero. ¿Vale esa jugada?

12 ¿Cuáles son las tres maneras de salir del jaque?

PARA RECORDAR

- Dar jaque es atacar al rey.
- Si te dan jaque, tienes que salir en tu jugada.
- Tres maneras: mover el rey, capturar la pieza que da jaque o tapar.
- El jaque de caballo no se puede tapar.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA · REGLAS

En la **Escuela de Brétema**, entra en **Reglas para jugar partidas** y elige **Jaque** y **Salir del jaque**.

Sin pantalla: uno coloca un jaque en el tablero y el otro busca las tres maneras de salir.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Veo cuándo un rey está en jaque.
- ☐ Conozco las tres maneras de salir del jaque.
- ☐ Sé que el jaque de caballo no se tapa.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 11! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 11 · REGLAS

Jaque mate



Martina ya sabía salir de los jaques. Pero una tarde, Roi le dio uno del que no había manera de escapar.

Martina buscó y buscó: el rey no tenía casillas, no podía capturar la pieza y no podía taparla.

—No hay salida —dijo al fin.

—Eso es el **jaque mate** —dijo el abuelo Antón, que lo había visto todo—. La partida ha terminado. Ha ganado Roi.

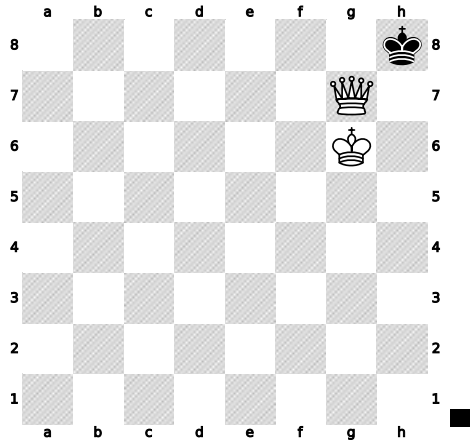
Roi dio un salto de alegría. Martina frunció el ceño, pero enseguida colocó las piezas otra vez.

—La próxima vez, el mate lo doy yo.

¿Qué es el jaque mate?

Es un **jaque del que no se puede salir**: el rey no puede moverse a una casilla segura, no se puede capturar la pieza que da jaque y no se puede tapar.

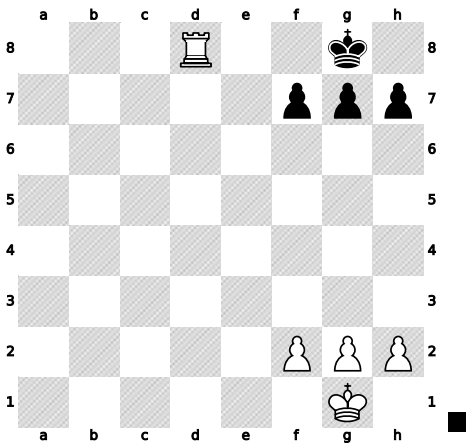
Cuando hay jaque mate, **la partida termina**. Gana quien ha dado el mate. Por eso el rey nunca llega a capturarse.



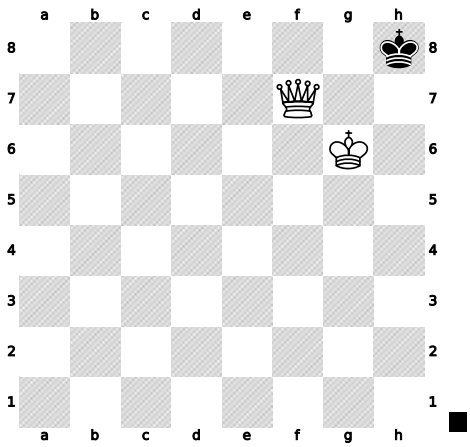
Jaque mate. La dama da jaque y el rey blanco la defiende.

¿Jaque o jaque mate?

Para saber si un jaque es mate, revisa las **tres maneras** de salir. Si alguna funciona, solo es jaque. Si ninguna funciona, es mate.



Mate del pasillo: los peones encierran a su rey.



Este no es mate ni jaque: es otra cosa que verás en la misión 12.

MISIÓN 11 · APRENDE

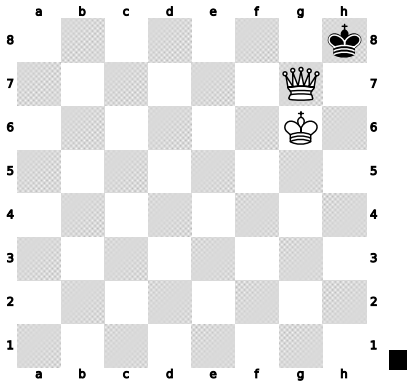
Los mates más sencillos

Casi todos los mates necesitan **dos piezas que trabajan juntas**: una da jaque y la otra quita las casillas de escape. Muchas veces la ayudante es el propio rey.

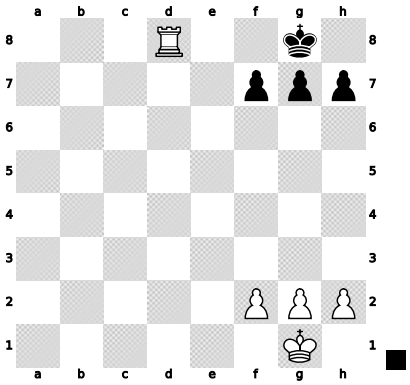


BRÉTEMA

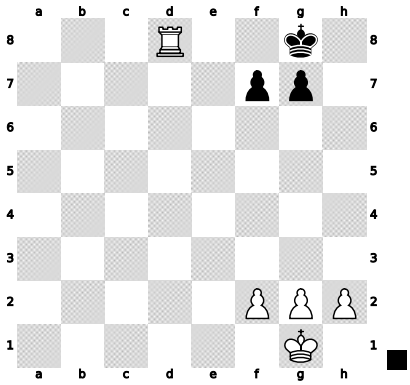
Para dar mate, primero mira las casillas a las que podría escapar el rey rival. Después busca un jaque que se las quite todas.



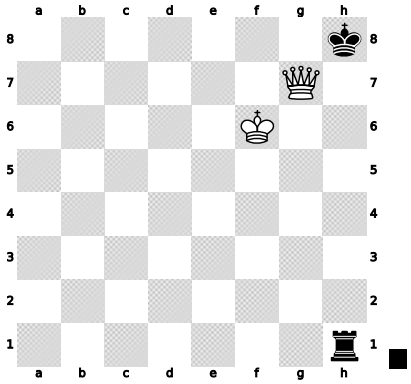
1 Juegan las negras. ¿Están en jaque o en jaque mate?



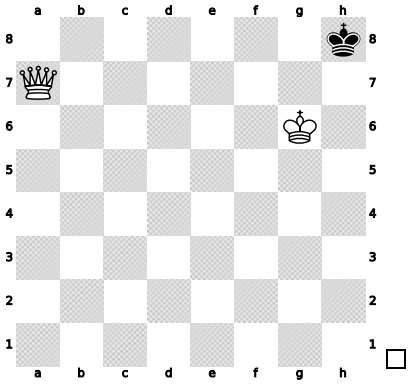
2 Juegan las negras. ¿Jaque o jaque mate?



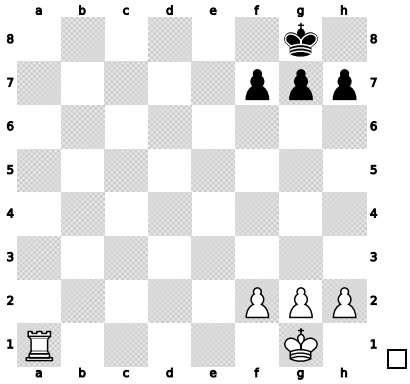
3 Juegan las negras. ¿Jaque o jaque mate?



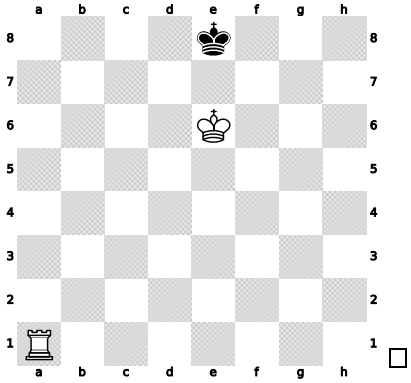
4 Juegan las negras. ¿Jaque o jaque mate? ¡Cuidado con la torre negra!



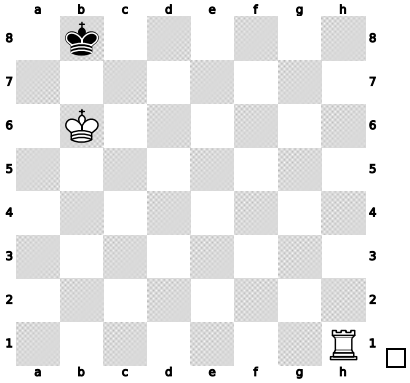
5 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



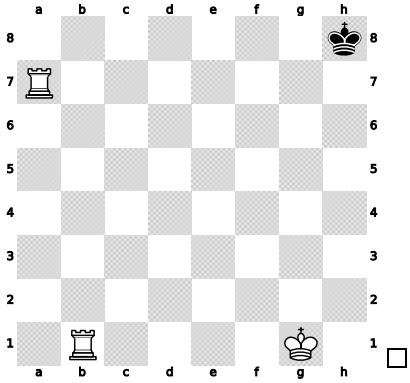
6 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



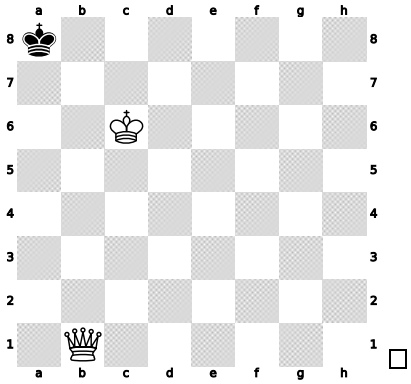
7 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



8 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



9 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



10 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.

11 ¿Qué pasa en la partida cuando hay jaque mate?

12 ¿Se puede capturar al rey?

PARA RECORDAR

- Jaque mate es un jaque del que no se puede salir.
- Con el jaque mate termina la partida y gana quien lo da.
- Para comprobarlo, revisa las tres maneras de salir del jaque.
- Casi siempre hacen falta dos piezas trabajando juntas.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA · REGLAS

En **Reglas para jugar partidas**, elige **Jaque mate**. Y si quieres más, la **Torre de Hércules** está llena de mates.

Sin pantalla: coloca un rey negro en una esquina y una dama blanca. ¿Cuántos mates distintos encuentras con ayuda del rey blanco?

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Sé qué es el jaque mate.
- ☐ Distingo un jaque de un jaque mate.
- ☐ Doy mates sencillos en una jugada.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 12! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 12 · REGLAS

Mate o ahogado



Roi tenía una dama y su rey. Martina solo tenía su rey, arrinconado en una esquina. ¡Iba a ganar seguro!

Roi movió la dama muy cerca del rey negro y sonrió.

—Te toca.

Martina miró el tablero. Su rey no estaba en jaque… pero no podía moverse a ninguna casilla. Y no tenía más piezas.

—No puedo mover nada —dijo.

—¡Entonces he ganado! —gritó Roi.

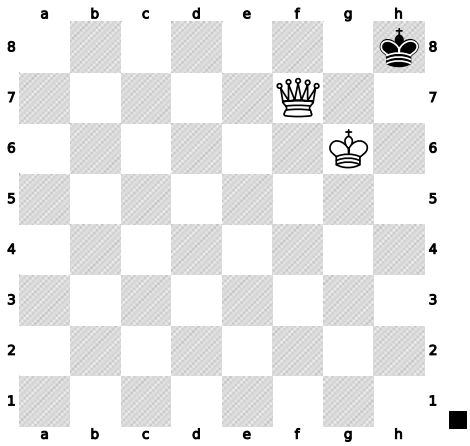
—No —dijo Brétema con suavidad—. Eso se llama **ahogado**. Y el ahogado es **tablas**: nadie gana.

Roi se quedó con la boca abierta.

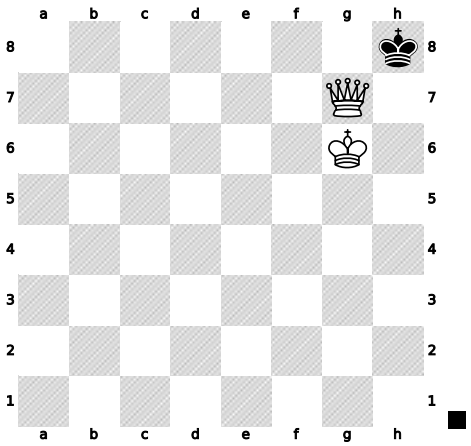
El ahogado

Hay **ahogado** cuando al jugador que le toca mover **no tiene ninguna jugada permitida** y su rey **no está en jaque**.

La partida termina en **tablas**, que es un empate. Nadie gana.



Ahogado: el rey negro no está en jaque, pero no puede moverse.



Jaque mate: el rey está en jaque y no puede escapar.

Cómo evitar el ahogado

Cuando vas ganando, antes de cada jugada pregúntate: **¿le queda alguna jugada a mi rival?** Si tu jugada le deja sin movimientos y no es jaque, lo has ahogado.

Con dama y rey contra rey, el peligro aparece cuando la dama se acerca demasiado al rey rival sin darle jaque.

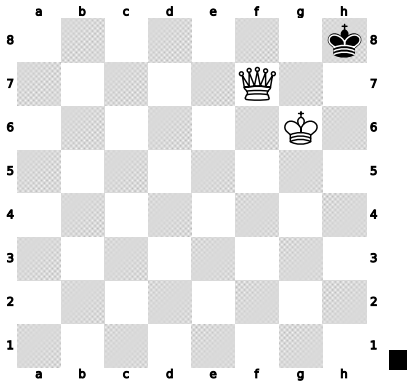


BRÉTEMA

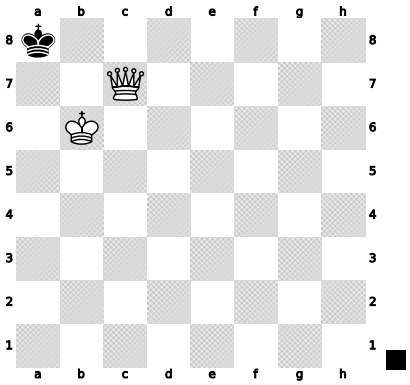
Si el rey rival solo puede ir y venir entre dos casillas, ¡cuidado! Ese es el momento en que es más fácil ahogarlo sin querer.

Otras tablas

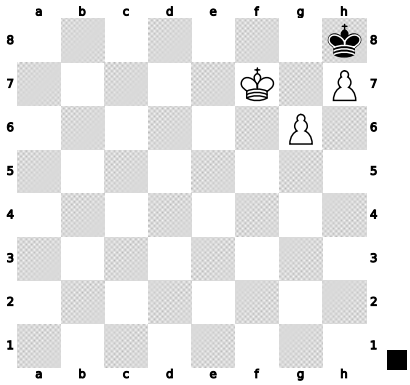
Una partida también termina en tablas cuando **los dos jugadores lo acuerdan**, o cuando **no queda material para dar mate**: por ejemplo, si solo quedan los dos reyes. Hay alguna regla más que aprenderás cuando juegues torneos.



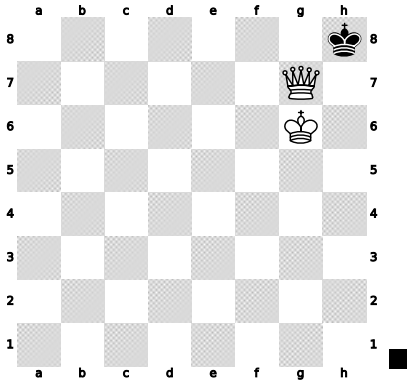
1 Juegan las negras. ¿Es mate, ahogado o nada de eso?



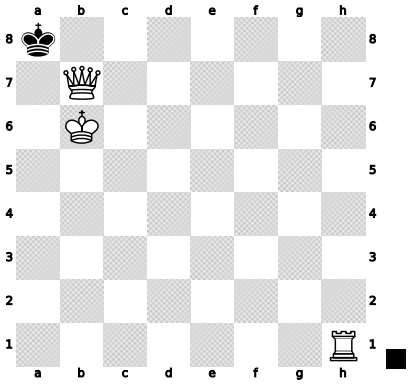
2 Juegan las negras. ¿Es mate, ahogado o nada de eso?



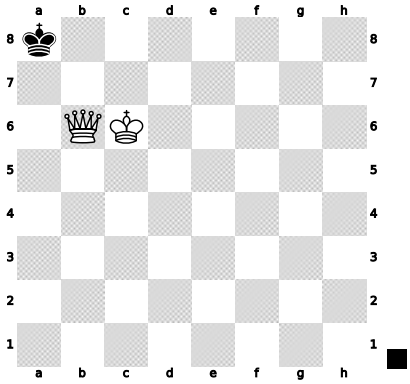
3 Juegan las negras. ¿Es mate, ahogado o nada de eso?



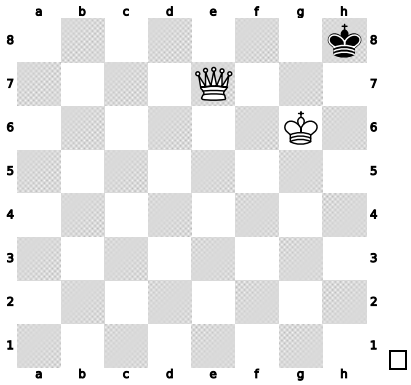
4 Juegan las negras. ¿Es mate, ahogado o nada de eso?



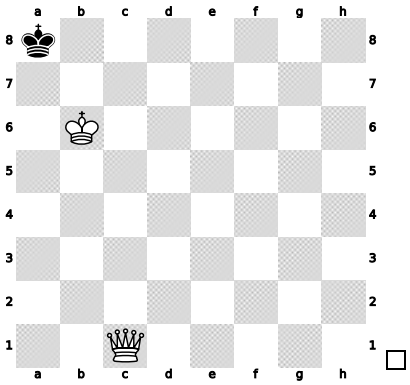
5 Juegan las negras. ¿Es mate, ahogado o nada de eso?



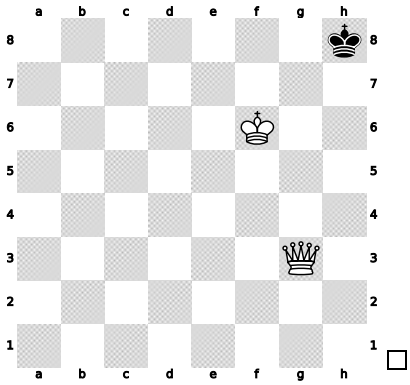
6 Juegan las negras. ¿Es mate, ahogado o nada de eso?



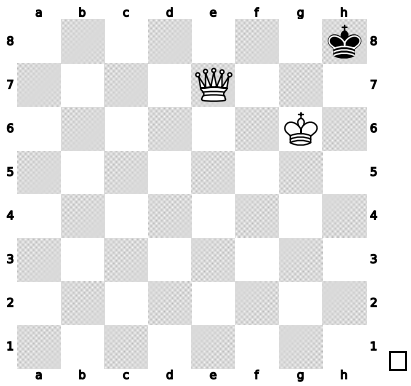
7 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada. ¡No ahogues!



8 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada. ¡No ahogues!



9 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada. ¡No ahogues!



10 Juegan las blancas. ¿Qué jugada de dama ahogaría al rey negro? No la hagas.

11 Solo quedan los dos reyes. ¿Quién gana?

12 ¿Qué diferencia hay entre mate y ahogado?

PARA RECORDAR

- Ahogado: el que mueve no tiene jugadas y su rey no está en jaque.
- El ahogado es tablas: nadie gana.
- Cuando vas ganando, deja siempre alguna jugada a tu rival… hasta darle mate.
- Rey contra rey también es tablas.



DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA · REGLAS

En **Reglas para jugar partidas**, elige **Mate o ahogado**. En el último nivel tendrás que dar mate sin ahogar.

Sin pantalla: con rey y dama contra rey, jugad hasta el final. Si quien tiene la dama ahoga, ¡pierde el turno de jugar con ella!

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Distingo el mate del ahogado.
- ☐ Sé que el ahogado es tablas.
- ☐ Doy mate sin ahogar.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 13! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 13 · REGLAS

El enroque y la captura al paso



Un domingo, el abuelo Antón jugó una partida contra Roi. De repente, hizo algo muy raro: movió el rey dos casillas a la vez y saltó la torre por encima.

—¡Trampa! —protestó Roi—. El rey solo da un paso.

—No es trampa —se rió el abuelo—. Es el **enroque**, una jugada especial. Sirve para esconder el rey y sacar la torre de una sola vez.

Un rato después, Roi avanzó un peón dos casillas para escaparse de un peón del abuelo. Y el abuelo se lo capturó igualmente.

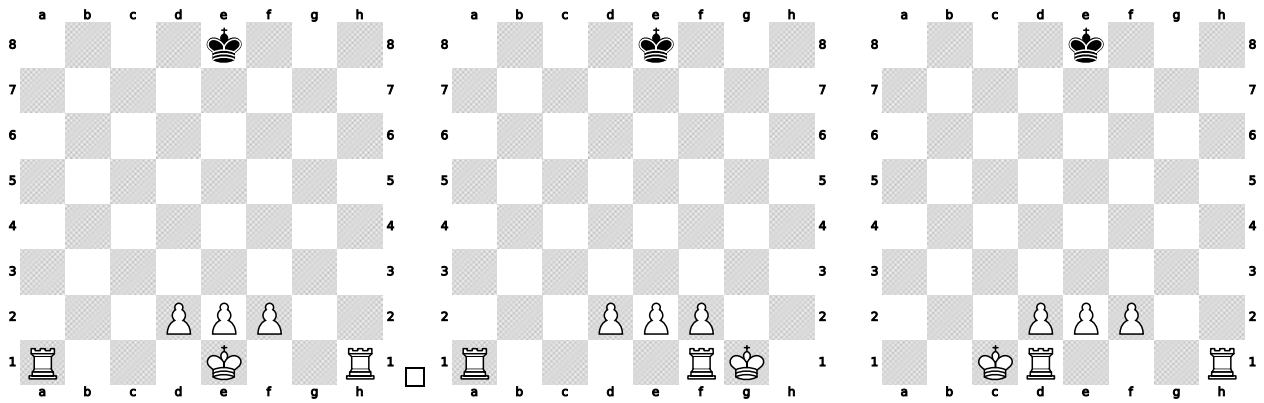
—¡Otra vez! ¿Eso tampoco es trampa?

—Tampoco —dijo Brétema—. Se llama **captura al paso**. Son las dos jugadas especiales del ajedrez. Vamos a verlas.

El enroque

En el enroque se mueven **el rey y una torre a la vez**. El rey va **dos casillas** hacia la torre y la torre salta al otro lado del rey, a la casilla de al lado.

Hay dos enroques: el **corto**, hacia la torre de h1 (se escribe 0-0), y el **largo**, hacia la torre de a1 (0-0-0). Para enrocar, toca primero el rey.



Antes de enrocar. *Enroque corto.* *Enroque largo.*

Cuándo NO se puede enrocar

1. Si el rey o esa torre **ya se han movido** antes en la partida.

2. Si hay **piezas entre** el rey y la torre.

3. Si el rey **está en jaque**, si tiene que **pasar** por una casilla atacada o si **acabaría** en jaque.



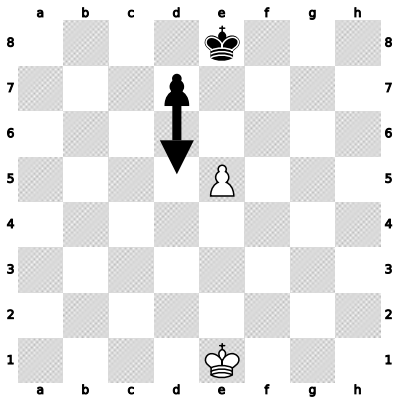
BRÉTEMA

Enrocar pronto es una de las mejores costumbres: tu rey se esconde detrás de sus peones y la torre sale a jugar.

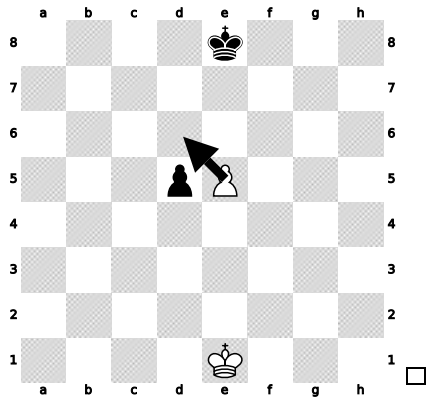
La captura al paso

Cuando un peón avanza **dos casillas** desde su casilla inicial y queda **justo al lado** de un peón rival, ese peón rival puede capturarlo **como si hubiera avanzado solo una**.

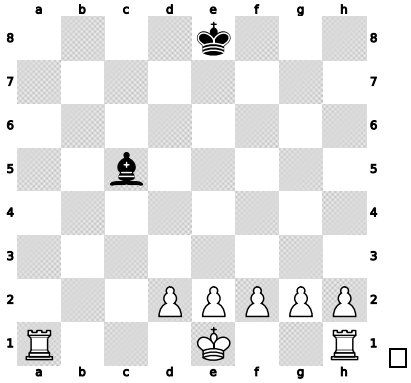
Solo se puede hacer **en la jugada siguiente**. Si esperas, ya no vale.



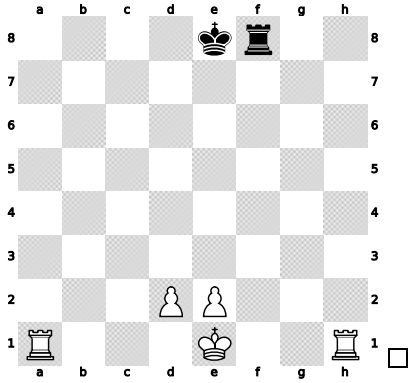
Las negras juegan d7-d5…



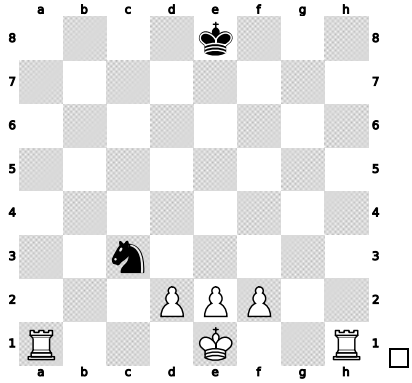
…y el peón de e5 captura al paso: exd6.



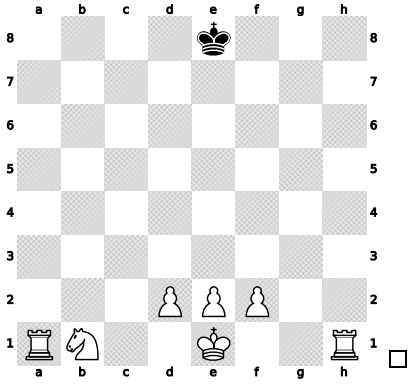
1 Juegan las blancas, y ni el rey ni las torres se han movido. ¿Qué enroques puede hacer?



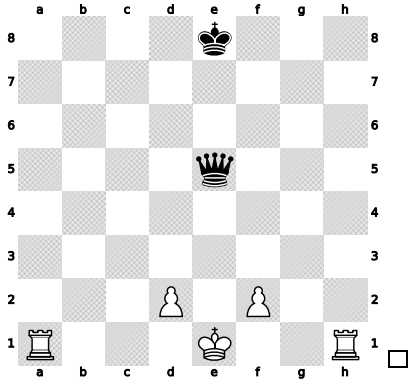
2 Juegan las blancas, y ni el rey ni las torres se han movido. ¿Qué enroques puede hacer?



3 Juegan las blancas, y ni el rey ni las torres se han movido. ¿Qué enroques puede hacer?

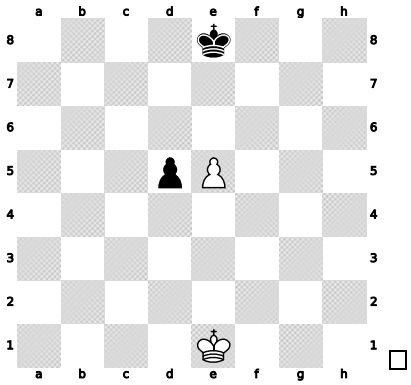


4 Juegan las blancas, y ni el rey ni las torres se han movido. ¿Qué enroques puede hacer?

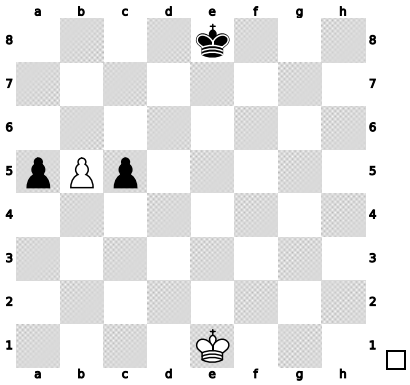


5 Juegan las blancas, y ni el rey ni las torres se han movido. ¿Qué enroques puede hacer?

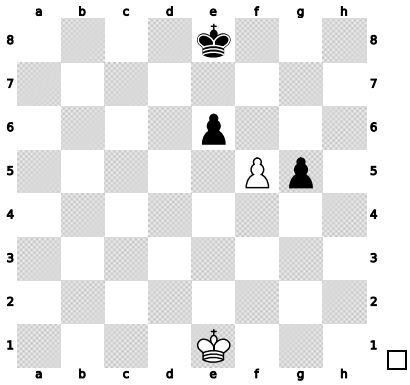
6 El rey blanco se movió antes y volvió a e1. ¿Puede enrocar?



7 Las negras acaban de jugar d7-d5. ¿Puede el peón blanco capturar al paso?



8 Las negras acaban de jugar c7-c5. ¿Puede el peón blanco capturar al paso?



9 Las negras jugaron g7-g5 hace dos jugadas. ¿Puede el peón blanco capturar al paso?

10 ¿Cuántas casillas se mueve el rey en el enroque?

11 ¿Qué pieza tocas primero para enrocar?

12 ¿Cómo se escriben el enroque corto y el largo?

PARA RECORDAR

- En el enroque, el rey va dos casillas hacia la torre y la torre salta a su lado.
- No se enroca si el rey o la torre se movieron, si hay piezas en medio o si hay jaques por el camino.
- La captura al paso: un peón que avanza dos casillas y queda al lado de un peón rival puede ser capturado como si avanzara una.
- La captura al paso solo vale en la jugada siguiente.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA · REGLAS

En **Reglas para jugar partidas**, elige **Enroque** y **Captura al paso**.

Sin pantalla: colocad la posición inicial sin alfiles, caballos ni dama, y practicad los dos enroques.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Sé hacer el enroque corto y el largo.
- ☐ Sé cuándo no se puede enrocar.
- ☐ Sé capturar al paso.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 14! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 14 · TORRE DE HÉRCULES

Mates en una jugada



Una mañana de sol, Brétema los llevó hasta la Torre de Hércules. El faro más antiguo del mundo que todavía funciona se levantaba sobre el mar, alto y tranquilo.

—Aldara subía aquí a mirar las estrellas con el astrolabio —contó Brétema—. Y dejó retos escondidos en cada escalón.

Martina abrió el astrolabio. En el tablero apareció una posición.

—Es un mate —dijo Roi—. Pero ¿cuál?

—Para subir a la Torre —dijo Brétema—, tendréis que encontrar el mate de cada escalón. En una sola jugada.

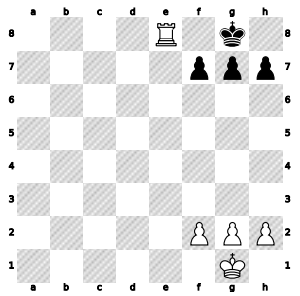
Mira primero al rey

Antes de buscar el mate, mira el rey rival: **¿a qué casillas podría escapar?** Después busca un jaque que se las quite todas, y comprueba que no se pueda capturar ni tapar.

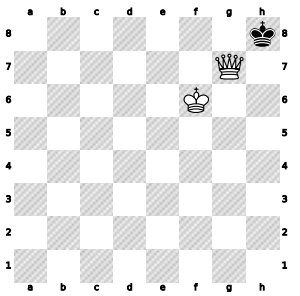
Hay dibujos de mate que se repiten muchísimo. Si los conoces, los encontrarás enseguida.

Cuatro mates famosos

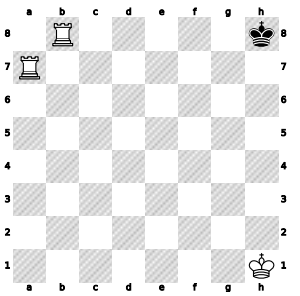
El mate del pasillo: el rey está encerrado por sus propios peones y una torre o una dama le da mate en la última fila. **El beso de la dama**: la dama se pone pegada al rey, protegida por otra pieza. **La escalera**: dos torres se turnan para empujar al rey hasta el borde. **La coz del caballo**: el rey está tan rodeado de sus piezas que un caballo le da mate solo.



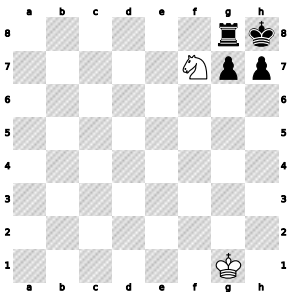
Pasillo.



Beso de la dama.



Escalera.

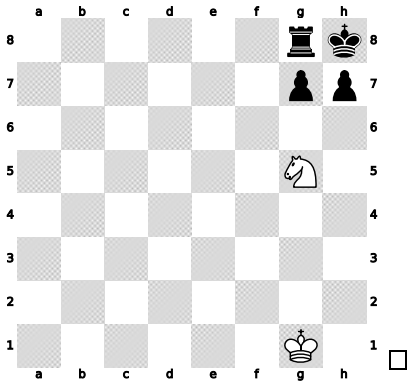


Coz del caballo.

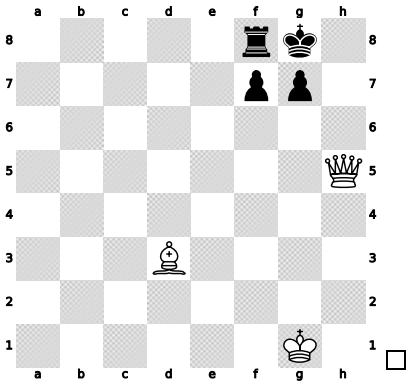


BRÉTEMA

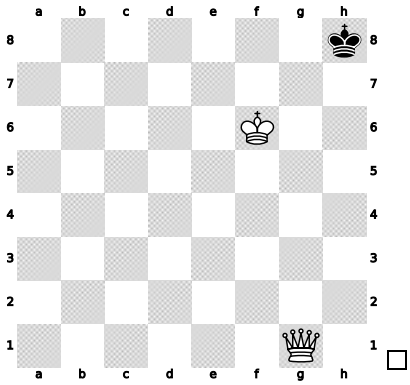
Cuando juegues tus partidas, protege a tu propio rey de estos mates. Por ejemplo, para evitar el del pasillo, deja una casilla libre a tu rey.



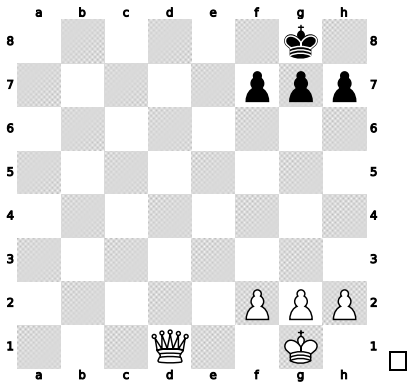
1 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



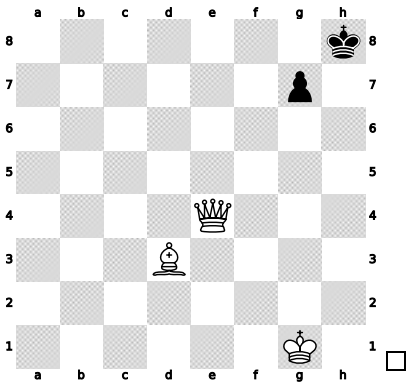
2 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



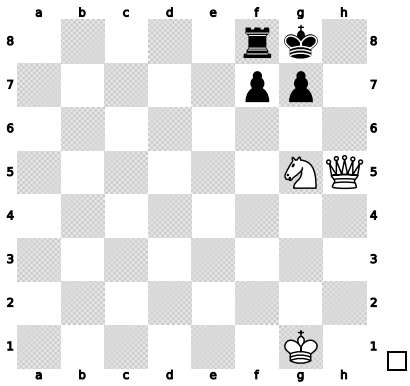
3 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



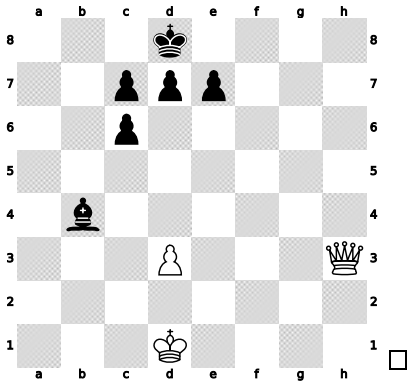
4 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



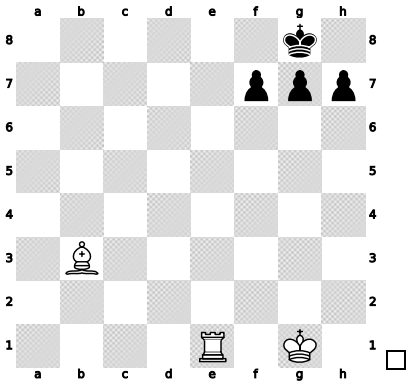
5 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



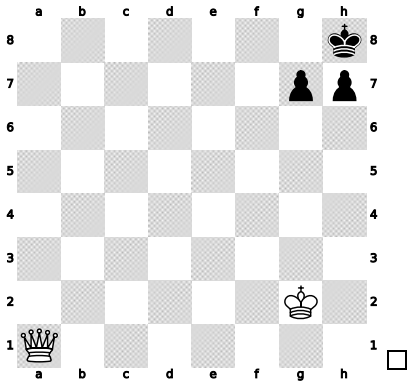
6 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



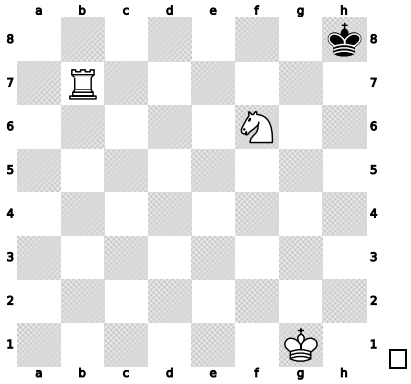
7 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



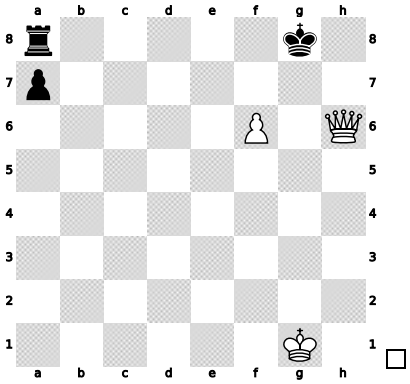
8 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



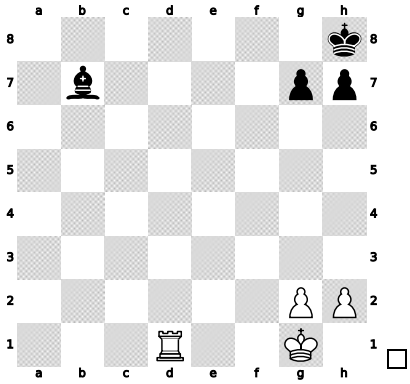
9 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



10 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



11 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



12 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.

PARA RECORDAR

- Para buscar un mate, mira primero las casillas de escape del rey rival.
- Comprueba que tu jaque no se puede capturar ni tapar.
- Mates famosos: pasillo, beso de la dama, escalera y coz del caballo.
- Protege a tu rey de esos mismos mates.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · TORRE DE HÉRCULES

Entra en la **Torre de Hércules**: en cada escalón te espera un mate en una jugada.

Sin pantalla: monta en el tablero los cuatro mates famosos de memoria.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Busco las casillas de escape del rey rival.
- ☐ Encuentro mates en una jugada.
- ☐ Conozco los cuatro mates famosos.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 15! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 15 · TORRE DE HÉRCULES

Mate con dama y con torre



En lo alto de la Torre soplaba el viento. El abuelo Antón había subido con ellos y miraba el mar.

—Abuelo, ¿y si al final de una partida solo me queda la dama y el rey? —preguntó Martina—. ¿Cómo doy mate?

—Esa es una de las cosas más importantes que hay que saber —dijo el abuelo—. Si no sabes dar ese mate, la partida puede acabar en tablas aunque tengas mucho más.

—¿Y con una torre?

—También se puede. Es un poco más largo, pero hay un truco. Vamos a verlos.

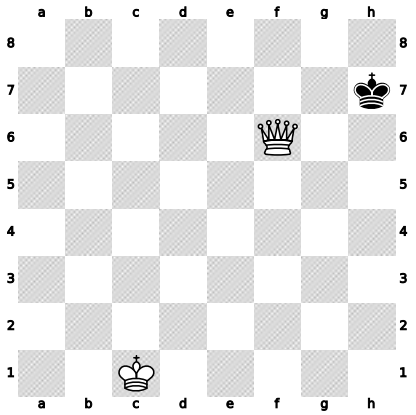
Brétema giró la rueda del astrolabio y las piezas se colocaron solas.

Dama y rey contra rey

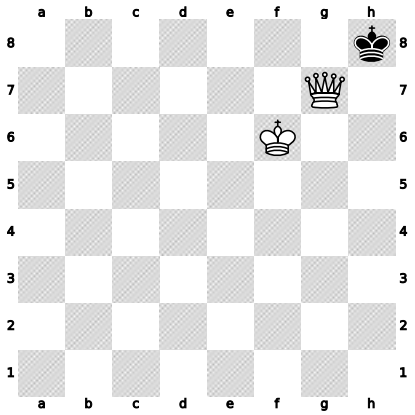
1. Coloca la dama **a salto de caballo** del rey rival. Así le quitas casillas sin darle jaque, y cada vez que se mueva, lo sigues.

2. Cuando el rey rival esté en el **borde**, deja la dama quieta y **acerca tu rey**.

3. Da el mate con la dama, protegida por tu rey. ¡Y cuidado con el ahogado!



La dama, a salto de caballo, encierra al rey.



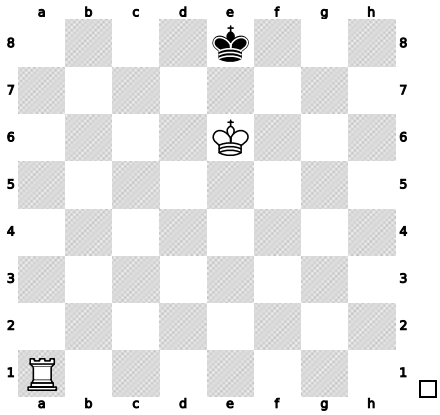
El final: mate.

Torre y rey contra rey

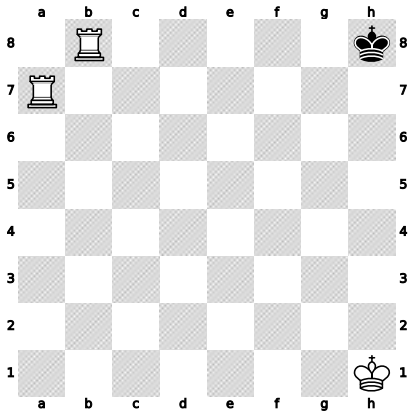
1. Con la torre, **corta** al rey rival: no le dejes cruzar una fila o una columna.

2. Acerca tu rey hasta ponerlo enfrente del rey rival, con una casilla entre los dos.

3. Entonces, **jaque con la torre** en el borde. Si el rey rival no está enfrente, haz una jugada de espera con la torre.



Reyes enfrentados: ♖a8#.

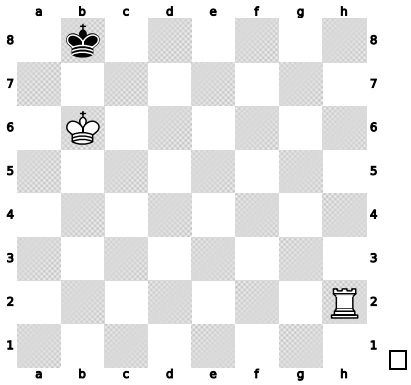


Con dos torres, la escalera.

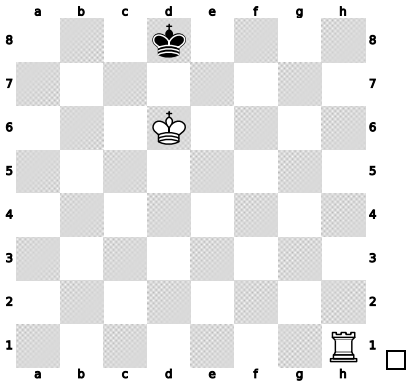


BRÉTEMA

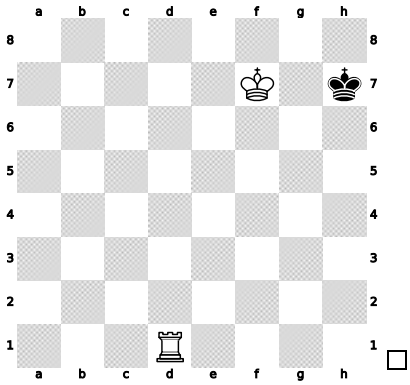
El mate con torre se consigue siempre en el borde del tablero. Tu trabajo es empujar al rey rival hasta allí.



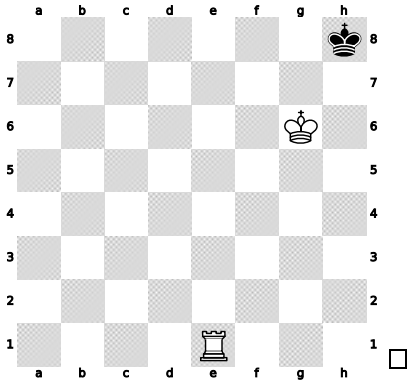
1 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



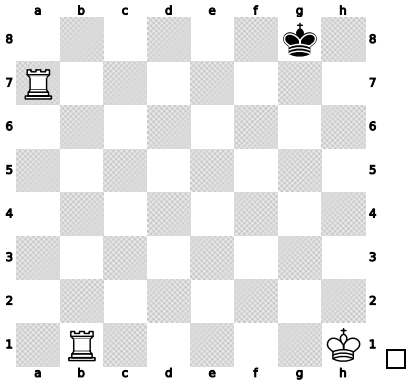
2 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



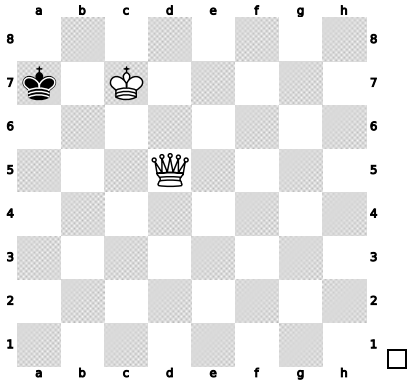
3 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



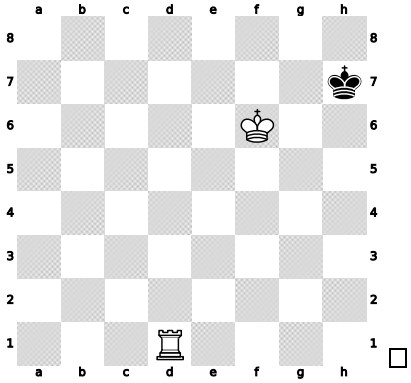
4 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



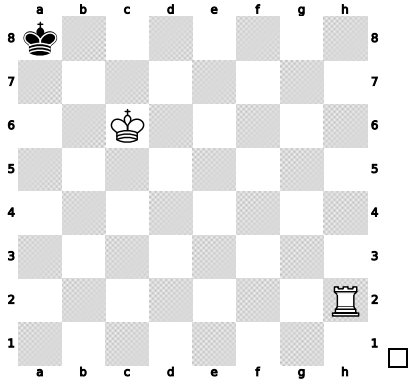
5 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



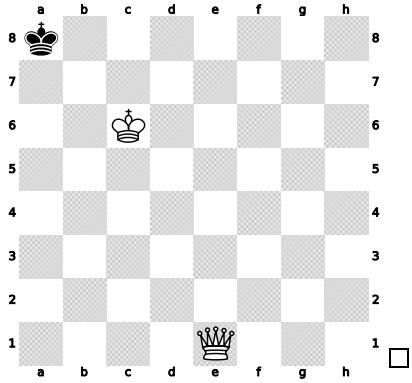
6 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



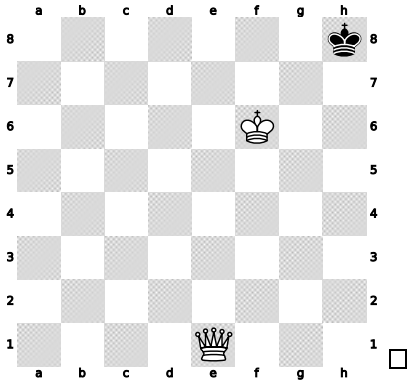
7 Juegan las blancas. Da jaque mate en dos jugadas.



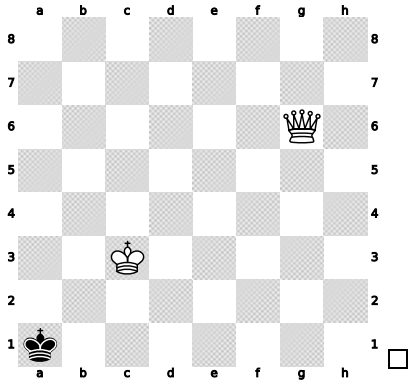
8 Juegan las blancas. Da jaque mate en dos jugadas.



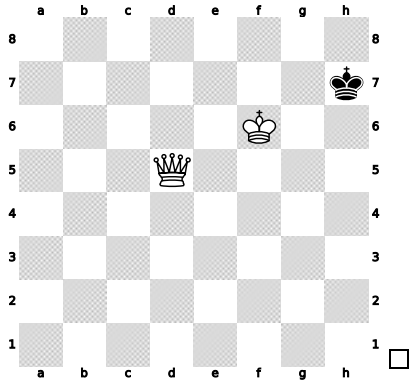
9 Juegan las blancas. Da jaque mate en dos jugadas.



10 Juegan las blancas. Da jaque mate en dos jugadas.



11 Juegan las blancas. Da jaque mate en dos jugadas.



12 Juegan las blancas. Da jaque mate en dos jugadas.

PARA RECORDAR

- Con dama: dama a salto de caballo, rey rival al borde, acerca tu rey y mate.
- Con torre: corta con la torre, enfrenta los reyes y jaque en el borde.
- Con dos torres: la escalera.
- Cuidado con el ahogado.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · ESCUELA · REGLAS

En **Reglas para jugar partidas**, elige **Jaque mate** y practica los niveles **Dama y rey** y **Torre y rey**.

Sin pantalla: uno lleva rey y dama, el otro solo el rey. ¿En cuántas jugadas consigues el mate? Después, prueba con la torre.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Sé dar mate con dama y rey.
- ☐ Sé dar mate con torre y rey.
- ☐ Evito el ahogado.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 16! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 16 · PUERTO

Mi primera partida contra Roi



En el puerto, entre barcos y gaviotas, Roi colocó un tablero sobre una caja de pescadores.

—Ya sabemos todas las reglas —dijo—. ¡Ha llegado la hora de jugar una partida de verdad!

Jugó muy deprisa: peón, alfil, dama… y en la cuarta jugada, ¡zas!, capturó en f7 con la dama.

—Jaque mate —dijo Roi, muy orgulloso.

Martina no se lo podía creer. Brétema se posó en el borde de la caja.

—Es el mate más famoso para los que empiezan: el **mate del pastor**. Hoy vais a aprender a escribir las partidas, a empezar bien… y a no caer nunca más en esa trampa.

Cómo se escriben las jugadas

Cada jugada se escribe con **la pieza** y **la casilla adonde va**. En este libro las piezas se dibujan con figuras pequeñas: ♔ rey, ♕ dama, ♖ torre, ♗ alfil y ♘ caballo. Cuando escribas tú, usa letras: **R** (rey), **D** (dama), **T** (torre), **A** (alfil) y **C** (caballo).

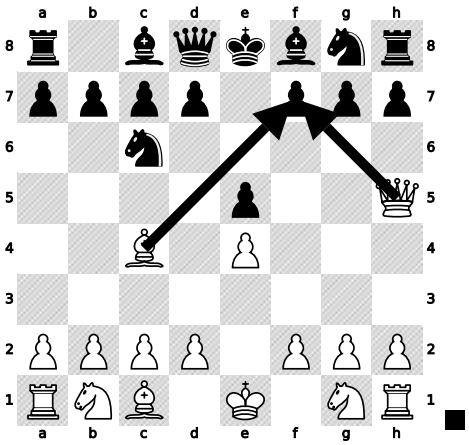
Los **peones no llevan letra**: solo la casilla. Así, **e4** es «peón a e4» y ♘**f3** es «caballo a f3».

Otros signos: **x** captura (♗xf7), **+** jaque, **#** jaque mate, **0-0** enroque corto y **0-0-0** enroque largo. Las jugadas se numeran: 1.e4 e5 quiere decir que las blancas jugaron e4 y las negras, e5.

El mate del pastor y cómo evitarlo

1.e4 e5 2.♗c4 ♘c6 3.♕h5. La dama y el alfil apuntan a f7, que solo está defendido por el rey. Si las negras se despistan con 3…♘f6??, llega 4.♕xf7#.

Para defenderse basta con **proteger f7** o tapar el camino de la dama: 3…g6, 3…♕e7 o 3…♕f6.

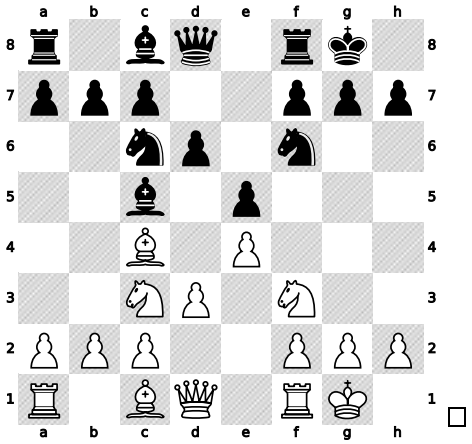


Después de 3.♕h5: ¡cuidado con f7!

Cinco consejos para empezar bien

1. Pon peones en el **centro** (e4, d4, e5, d5). **2. Saca los caballos y los alfiles** pronto. **3. Enroca** para proteger tu rey. **4.** No saques la **dama** demasiado pronto. **5.** No muevas la misma pieza muchas veces sin motivo.

Así jugaron Martina y Roi su segunda partida: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.0-0 ♘f6 5.d3 d6 6.♘c3 0-0. ¡Los dos han seguido los cinco consejos!



Después de 6…0-0: peones en el centro, piezas fuera y reyes enrocados.

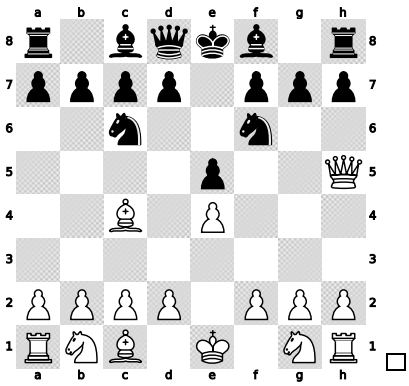
1 ¿Qué quiere decir ♘f3?

2 ¿Qué quiere decir ♗xe5?

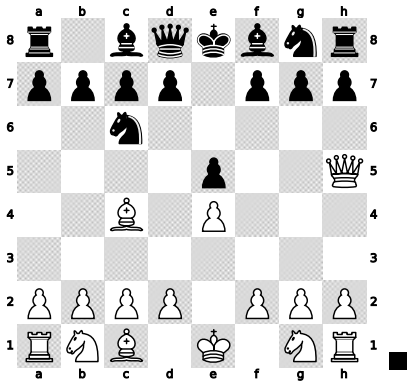
3 Un peón va de e2 a e4. ¿Cómo se escribe?

4 ¿Qué quieren decir 0-0 y 0-0-0?

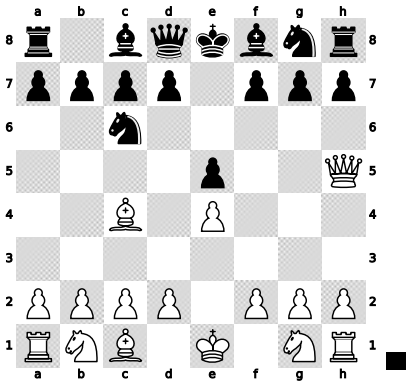
5 ¿Qué significa el signo # después de una jugada?



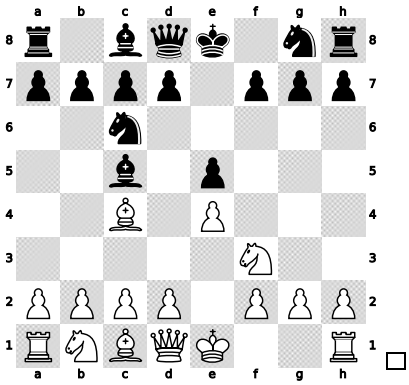
6 Juegan las blancas. ¿Qué jugada da jaque mate?



7 Juegan las negras. La dama blanca amenaza mate. ¿Qué amenaza?



8 Juegan las negras. Escribe una jugada que evite el mate del pastor.



9 Juegan las blancas. ¿Pueden enrocar ya? ¿Qué enroque?

10 ¿Qué primera jugada es mejor para las blancas: 1.e4 o 1.h4? ¿Por qué?

11 ¿Qué piezas conviene sacar primero en una partida?

12 Roi saca la dama en la segunda jugada. ¿Es buena idea? ¿Por qué?

PARA RECORDAR

- Jugadas: pieza + casilla (♘f3). Los peones, solo la casilla (e4).
- x captura, + jaque, # mate, 0-0 y 0-0-0 enroques.
- Para empezar: centro, caballos y alfiles fuera, enroque.
- Cuidado con el mate del pastor: protege f7.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · PUERTO

Ve al **Puerto** y juega una partida contra Roi. Si te equivocas, puedes deshacer la jugada.

Sin pantalla: juega una partida con alguien de tu familia y apuntad las jugadas en un papel.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Leo y escribo jugadas.
- ☐ Sé evitar el mate del pastor.
- ☐ Conozco los cinco consejos para empezar.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 17! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 17 · CASTILLO DE SAN ANTÓN

Los trucos del castillo



Al final del paseo marítimo, sobre el mar, estaba el Castillo de San Antón. Hace siglos defendía la ciudad de los barcos enemigos.

—Los defensores del castillo conocían muchos trucos —dijo Brétema—. Los jugadores de ajedrez, también.

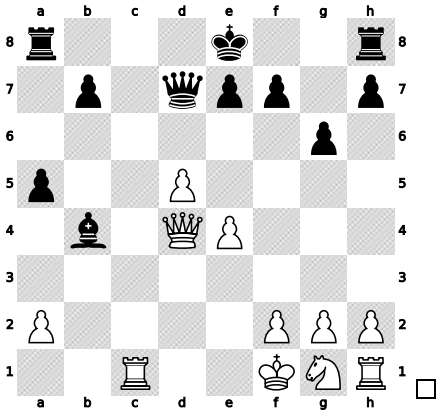
—¿Trucos? ¿Como el mate del pastor? —preguntó Roi.

—Mejores. Trucos para ganar piezas al rival. Tienen nombres de batalla: doble ataque, clavada, ataque descubierto…

Martina sacó el astrolabio. En cada sala del castillo había una posición de una partida de verdad, esperando a que alguien encontrara el truco.

La pieza indefensa

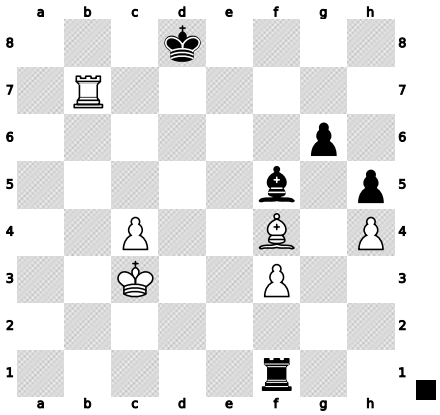
El truco más sencillo: **mira si el rival ha dejado alguna pieza sin defensa** y captúrala. A veces la captura es, además, un jaque mate.



Juegan las blancas: 1.♕xh8#

El doble ataque

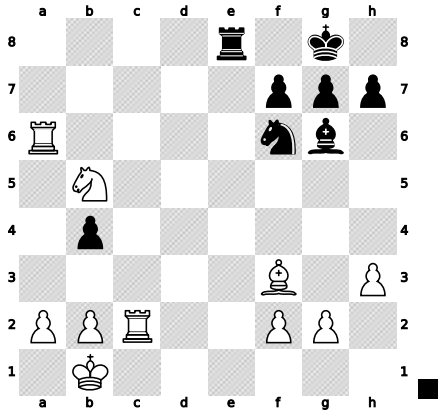
Una pieza **ataca dos cosas a la vez**. El rival solo puede salvar una. El doble ataque del caballo se llama **horquilla**. Los dobles ataques con **jaque** son los más fuertes, porque el rival tiene que salvar primero a su rey.



Juegan las negras: 1…♖xf3+ 2.♔b4 ♖xf4

La clavada

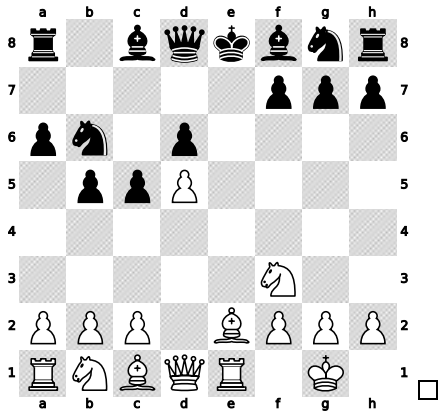
Una pieza está **clavada** cuando no puede moverse porque dejaría atacada a una pieza más valiosa que tiene detrás, sobre todo al rey. Una pieza clavada al rey no puede moverse nunca.



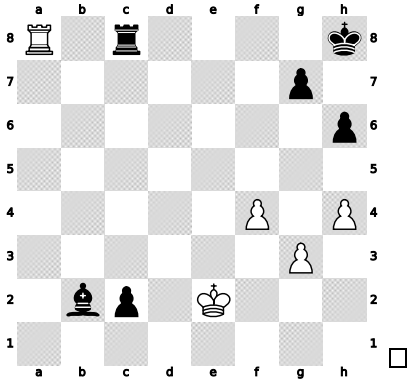
Juegan las negras: 1…♖e1+ 2.♗d1 ♖xd1#

El ataque descubierto

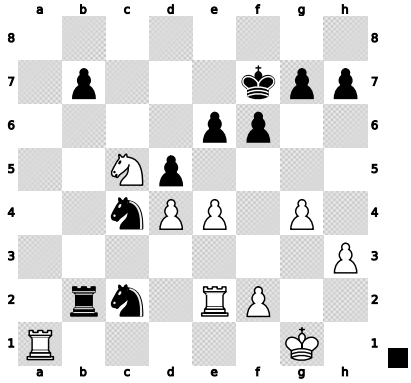
Una pieza se aparta y **descubre el jaque** de otra pieza que estaba detrás. Como el rival tiene que atender al jaque, la pieza que se ha movido puede capturar lo que quiera… o dar mate.



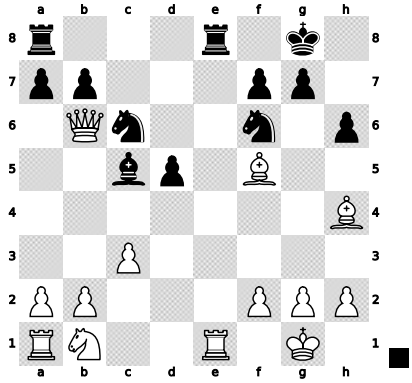
Juegan las blancas: 1.♗xb5#



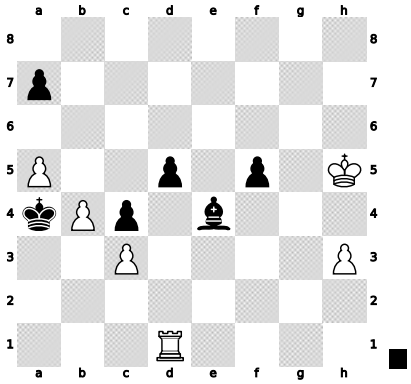
1 Juegan las blancas. Tema: pieza indefensa.



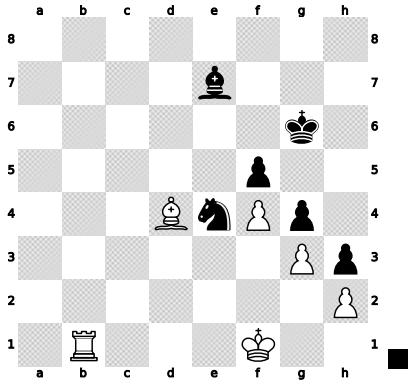
2 Juegan las negras. Tema: pieza indefensa.



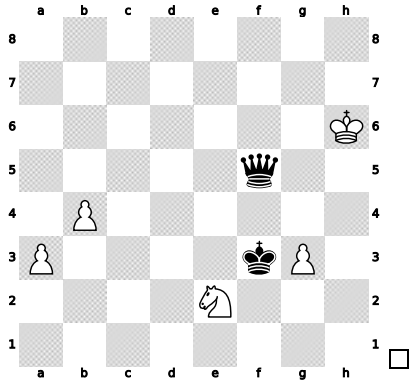
3 Juegan las negras. Tema: pieza indefensa.



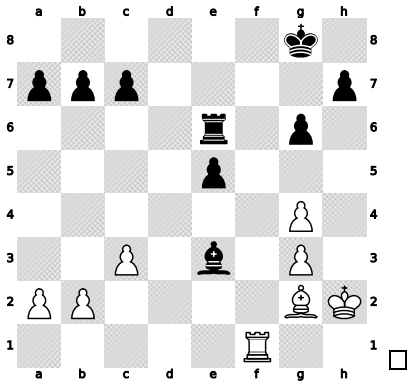
4 Juegan las negras. Tema: doble ataque.



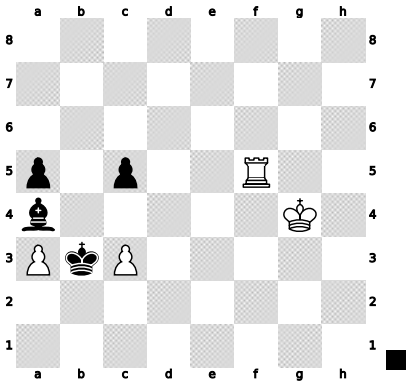
5 Juegan las negras. Tema: doble ataque.



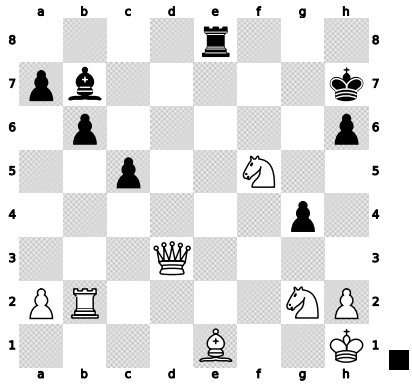
6 Juegan las blancas. Tema: doble ataque.



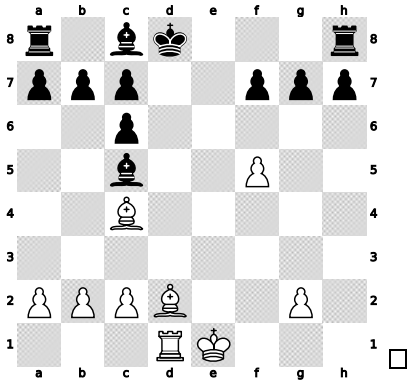
7 Juegan las blancas. Tema: clavada.



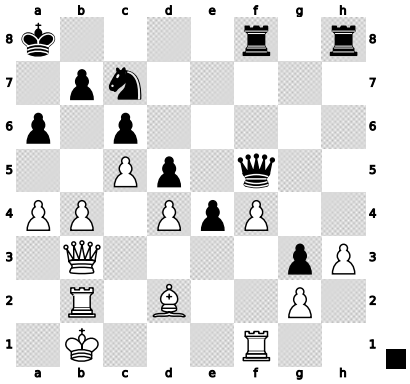
8 Juegan las negras. Tema: clavada.



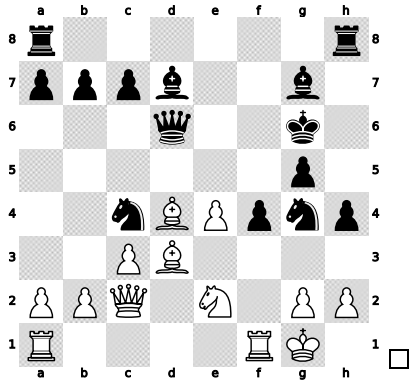
9 Juegan las negras. Tema: clavada.



10 Juegan las blancas. Tema: ataque descubierto.



11 Juegan las negras. Tema: ataque descubierto.



12 Juegan las blancas. Tema: ataque descubierto.

PARA RECORDAR

- Busca siempre piezas rivales sin defensa.
- Doble ataque: una pieza ataca dos cosas a la vez.
- Clavada: la pieza no puede moverse sin dejar atacada otra más valiosa.
- Ataque descubierto: al apartar una pieza, la de detrás da jaque.



DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · CASTILLO DE SAN ANTÓN

Entra en el **Castillo de San Antón**: cada sala es un truco distinto, con posiciones de partidas de verdad.

Sin pantalla: monta en el tablero un doble ataque de caballo y pide a alguien que lo encuentre.

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Encuentro piezas sin defensa.
- ☐ Reconozco el doble ataque y la clavada.
- ☐ Sé qué es un ataque descubierto.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 18! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

MISIÓN 18 · PLAZA DE MARÍA PITA

El secreto del astrolabio



La última puerta se abrió en la Plaza de María Pita, delante del Ayuntamiento. Brétema contó que María Pita había defendido A Coruña con mucho valor en 1589.

Martina dejó el astrolabio en el suelo de la plaza. Esta vez, la rueda giró sola. Las piezas se colocaron en la posición inicial y en el centro del tablero apareció una frase grabada en letras pequeñas.

Roi la leyó en voz alta:

«El secreto no es un tesoro. El secreto es que el ajedrez se aprende jugando, equivocándose y enseñándoselo a otros. Ahora el astrolabio es vuestro. Aldara, 1792.»

Martina y Roi se miraron. El abuelo Antón sonrió.

—Entonces todavía queda lo mejor —dijo Martina—. Jugar muchas partidas.

—Y enseñar a otros niños —añadió Roi.

Brétema dio una vuelta en el aire, feliz. Ya no tenía que guardar ningún secreto.

MISIÓN 18 · APRENDE

El gran repaso

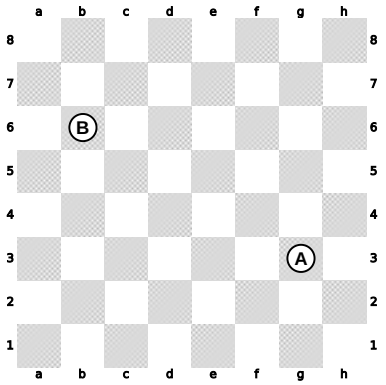
Has llegado al final de la aventura. Ya sabes colocar el tablero, mover todas las piezas, las reglas especiales, dar jaque mate y encontrar trucos para ganar piezas.

En esta última misión tienes **un ejercicio de cada parte del libro**. Si alguno te cuesta, vuelve a la misión de la que viene: está indicada en la solución.

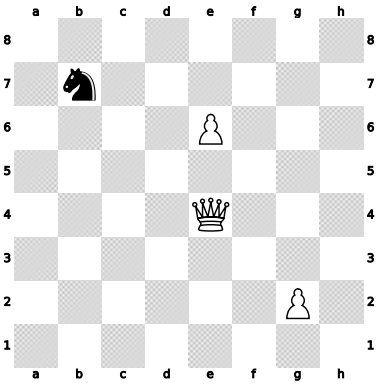


BRÉTEMA

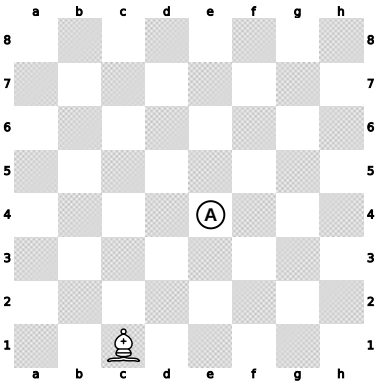
¿Y ahora qué? Juega muchas partidas, en casa, en el colegio o en un club. Después de cada una, piensa en una jugada buena y en un error. ¡Así se mejora!



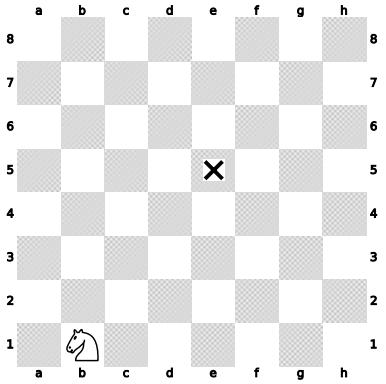
1 Escribe el nombre de las casillas A y B.



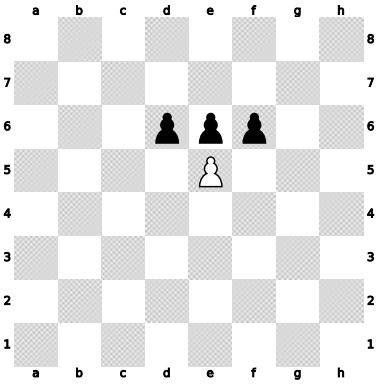
2 ¿A cuántas casillas puede ir la dama?



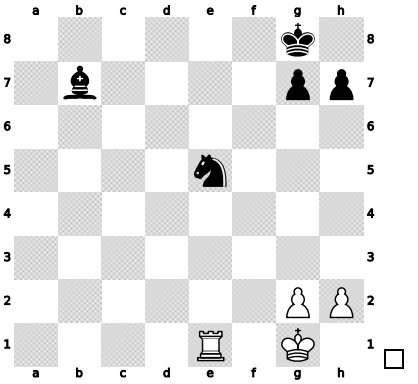
3 ¿Puede el alfil llegar a la casilla A? ¿Por qué?



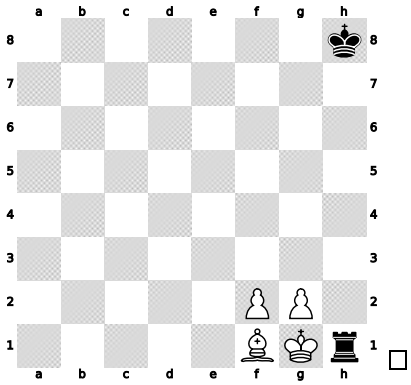
4 ¿Cuántos saltos necesita el caballo para llegar a la cruz?



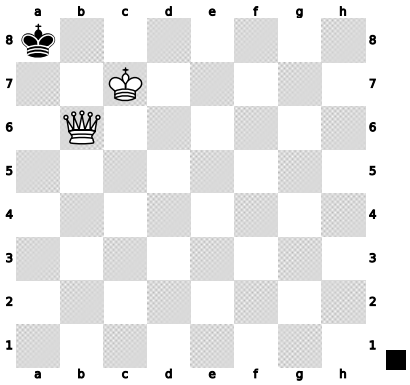
5 ¿Qué puede hacer el peón blanco?



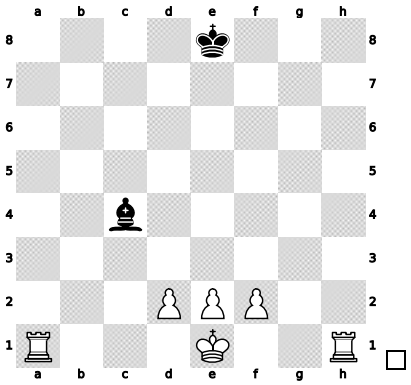
6 Juegan las blancas. ¿Qué capturas? □



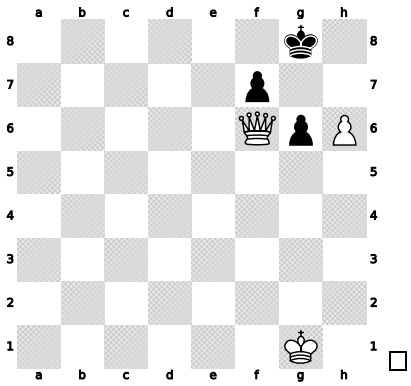
7 Juegan las blancas. ¿Cómo salen del jaque?



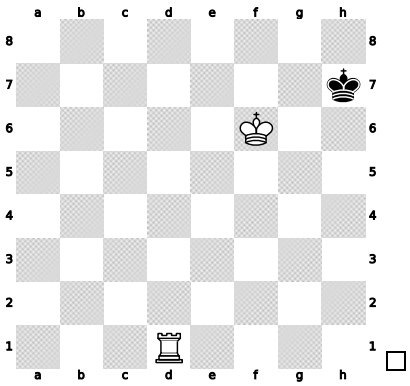
8 Juegan las negras. ¿Es mate, ahogado o nada de eso?



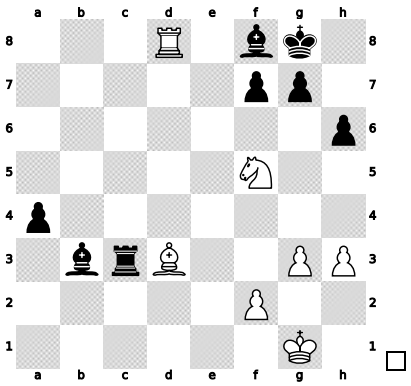
9 Juegan las blancas. ¿Qué enroques pueden hacer?



10 Juegan las blancas. Da jaque mate en una jugada.



11 Juegan las blancas. Da jaque mate en dos jugadas.



12 Juegan las blancas. Busca el truco.

PARA RECORDAR

- Blanca a la derecha, y cada casilla tiene su nombre.
- Antes de mover: ¿qué amenaza mi rival? ¿Tengo algún jaque, captura o truco?
- Saca tus piezas, enroca y cuida a tu rey.
- El ajedrez se aprende jugando… y enseñando a otros.

DEL LIBRO AL VIDEOJUEGO · PLAZA DE MARÍA PITA

Cuando abras la **Plaza de María Pita**, encontrarás jugadas brillantes de grandes maestros. ¡Atrévete con ellas!

Sin pantalla: enséñale a alguien de tu familia a mover las piezas. ¡Ahora el profesor eres tú!

COMPRUEBA TU APRENDIZAJE

- ☐ Sé jugar una partida completa con todas las reglas.
- ☐ Busco mates y trucos antes de mover.
- ☐ Quiero seguir jugando y aprendiendo.

Si has acertado al menos 10 de los 12 ejercicios, ¡adelante con la misión 19! Si no, vuelve a leer la parte que te costó.

AL FINAL DEL LIBRO

Soluciones

Misión 1. La caja y el tablero

1. 64.

2. La A (h1). Es blanca.

3. Un cuarto de vuelta.

4. Una fila.

5. Una columna.

6. Una diagonal.

7. 7 casillas. Todas blancas.

8. A, negra. B, blanca.

9. 16 piezas. 8 peones.

10. Las blancas.

11. 6 (c1-h6) y 3 (c1-a3).

12. Dando jaque mate.

Misión 2. Los mensajes de Roi

1. A = c2, B = f5, C = a7, D = h4.

2. A = f2, B = c7, C = h5, D = a3.

3. d3, g6 y b8: comprueba la letra y el número del borde.

4. a1, negra. h8, negra. h1, blanca.

5. d4, e4, d5 y e5. Blancas: e4 y d5.

6. c5.

7. f5.

8. g1, g2, g3, g4, g5, g6, g7 y g8.

9. a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1 y h1.

10. Rey blanco, e1. Dama negra, d8.

11. En g1, un caballo. En c1, un alfil.

12. TORRE. ¡Es la pieza de la misión 3!

Misión 3. La torre

1. 14 casillas.

2. 14 casillas. Las mismas que desde d4.

3. 8 casillas.

4. El caballo de f8 y el peón de b5.

5. La dama de b7 y el caballo de g2. El peón de e5, no.

6. En una, no. En dos, sí: por a8 o por h1.

7. 2: a1-d1-d8.

8. 3. Por ejemplo, h1-g1-g8-e8.

9. Roi: el peón blanco de c5 tapa el camino.

10. La de a4. La de h1 tiene delante su peón de h3.

11. 9 casillas.

12. Blancas: a1 y h1. Negras: a8 y h8.

Misión 4. El alfil

1. 13 casillas.

2. 7 casillas.

3. 9 casillas.

4. La torre de f7 y el caballo de a6. El peón de c6, no.

5. Blancas.

6. A la A (h6), sí, en una jugada. A la B (h7), nunca: es blanca.

7. 2: c1-d2-a5.

8. 2. Por ejemplo, f1-d3-h7.

9. No. Su peón de d2 le tapa la diagonal.

10. La dama, el de b2. La torre, el de f1.

11. El caballo de c8 y el peón de d3.

12. c8, blanca. f8, negra.

Misión 5. La dama

1. 27 casillas.

2. 21 casillas.

3. 20 casillas.

4. La torre de a7, el alfil de g7 y el peón de d6. El caballo de d8, no.

5. Sí, por la diagonal a1-h8.

6. 2. Por ejemplo, a1-a8-b8 o a1-b2-b8.

7. 3. Por ejemplo, d1-a1-a8-d8. Sus peones le tapan el camino.

8. La torre de b7 y el peón de e6. El caballo de f7, no: el peón de e6 le tapa la diagonal.

9. En d1, que es blanca.

10. La dama (27). La torre llega a 14 y el alfil, a 13.

11. No. Solo en línea recta y en diagonal.

12. No. La dama no salta.

Misión 6. El rey

1. 8 casillas.

2. 5 casillas.

3. 7.

4. 7, por la diagonal. Igual que para llegar a a8.

5. c3, d3, e3, c4 y e4. La torre ataca la fila 5.

6. d1 y f1. La torre ataca la fila 2.

7. h2. La torre ataca la columna g.

8. c2, d2, e2, c3, e3 y d4.

9. b2, c2, d2, b3, d3, b4 y d4. El caballo ataca c4.

10. No: quedaría al lado del rey negro.

11. En e8.

12. Porque si le dan jaque mate, se pierde la partida.

Misión 7. El caballo

1. 8 casillas.

2. 2: b3 y c2.

3. 4 casillas.

4. 5 casillas.

5. La dama de d7, la torre de c4 y el alfil de g6. El peón de e6, no.

6. Sí.

7. 2. Por ejemplo, g1-e2-g3.

8. 4. Por ejemplo, a1-c2-e3-d1-b2.

9. a3 y c3.

10. Negra.

11. En b1 y g1.

12. El caballo.

Misión 8. El peón y la coronación

1. d3 y d4.

2. Solo a f6.

3. d3, e3, f3 y e4.

4. Avanzar no, está bloqueado. Puede capturar en c5 o en e5.

5. Capturar el caballo de c3 o la torre de a3. Avanzar no puede.

6. Hacia la fila 1.

7. c6, c5, b6 y d6.

8. Corona.

9. En dama, torre, alfil o caballo.

10. 5: h2-h4, h5, h6, h7 y h8.

11. No. El peón captura en diagonal, no hacia delante.

12. No, nunca.

Misión 9. Capturar y el valor de las piezas

1. Blancas 16, negras 12. Tienen más las blancas.

2. Blancas 10, negras 12. Tienen más las negras.

3. Blancas 8, negras 8. Están igualados.

4. ♕xa4. La torre está sin defensa; el peón, defendido por la torre de d8.

5. ♘xe5. Ganas la dama.

6. Sí, el peón de e6.

7. No. La dama lo captura gratis: ♕xf7.

8. La torre (5). El alfil y el peón suman 4.

9. Igual: los dos valen 3.

10. 4 puntos (9 - 5).

11. 39: 8 peones (8), 2 caballos (6), 2 alfiles (6), 2 torres (10) y la dama (9).

12. Porque no se puede cambiar: si le dan mate, se pierde la partida.

Misión 10. Jaque y cómo salir

1. El alfil de b4.

2. El caballo de f3.

3. El peón de d3.

4. La dama de a3. ♔d2, ♔d1, ♔b1.

5. No. Su peón de h2 tapa la columna.

6. ♔g1, ♔e1.

7. ♔d2, ♔c2.

8. ♗xe1.

9. ♖d1.

10. No, porque el caballo salta.

11. No. Si te dan jaque, tienes que salir del jaque.

12. Mover el rey, capturar la pieza que da jaque y tapar.

Misión 11. Jaque mate

1. Jaque mate.

2. Jaque mate.

3. Solo jaque: el rey sale por h7.

4. Jaque mate: la torre no puede capturar la dama.

5. ♕b8# o ♕a8# o ♕h7# o ♕g7#.

6. ♖a8#.

7. ♖a8#.

8. ♖h8#.

9. ♖b8#.

10. ♕b7#.

11. Se termina. Gana quien da el mate.

12. No. La partida termina antes, con el jaque mate.

Misión 12. Mate o ahogado

1. Ahogado (tablas).

2. Ahogado (tablas).

3. Ahogado (tablas).

4. Mate.

5. Mate.

6. Ahogado (tablas).

7. ♕f8# o ♕e8# o ♕d8# o ♕h7# o ♕g7#.

8. ♕c8#.

9. ♕g7#.

10. ♕f7.

11. Nadie: es tablas.

12. En el mate el rey está en jaque; en el ahogado, no. El mate gana; el ahogado es tablas.

Misión 13. El enroque y la captura al paso

1. Puede hacer el corto (0-0) y el largo (0-0-0).

2. Puede hacer el largo (0-0-0).

3. Puede hacer el corto (0-0).

4. Puede hacer el corto (0-0).

5. No puede enrocar.

6. No: si el rey se ha movido, ya no puede enrocar en toda la partida.

7. Sí: exd6 al paso.

8. Sí: bxc6 al paso.

9. No: ya ha pasado la jugada siguiente.

10. Dos.

11. El rey.

12. 0-0 y 0-0-0.

Misión 14. Mates en una jugada

1. ♘f7#.

2. ♕h7#.

3. ♕g7#.

4. ♕d8#.

5. ♕e8# o ♕a8# o ♕h7#.

6. ♕h7#.

7. ♕h8#.

8. ♖e8#.

9. ♕a8#.

10. ♖h7#.

11. ♕g7#.

12. ♖d8#.

Misión 15. Mate con dama y con torre

1. ♖h8#.

2. ♖h8#.

3. ♖h1#.

4. ♖e8#.

5. ♖b8#.

6. ♕b7# o ♕a5# o ♕a2#.

7. 1.♖d8 ♔h6 2.♖h8#

8. 1.♔c7 ♔a7 2.♖a2#

9. 1.♔c7 ♔a7 2.♕a5#

10. 1.♕e7 ♔g8 2.♕g7#

11. 1.♕g2 ♔b1 2.♕b2#

12. 1.♕f7+ ♔h8 2.♕g7#

Misión 16. Mi primera partida contra Roi

1. El caballo va a f3.

2. El alfil captura en e5.

3. e4.

4. Enroque corto y enroque largo.

5. Jaque mate.

6. ♕xf7#.

7. ♕xf7#.

8. Por ejemplo, g6, ♕e7 o ♕f6.

9. Sí: el corto, 0-0.

10. 1.e4: pone un peón en el centro y abre camino al alfil y a la dama.

11. Los caballos y los alfiles.

12. No: las piezas rivales la atacarán y perderá tiempo escapando.

Misión 17. Los trucos del castillo

1. 1.♖xc8+ ♔h7 2.♖xc2

2. 1…♘xa1 2.♖xb2 ♘xb2

3. 1…♖xe1#

4. 1…♗f3+ 2.♔h4 ♗xd1

5. 1…♘d2+ 2.♔e2 ♘xb1

6. 1.♘d4+ ♔g4 2.♘xf5

7. 1.♗d5 ♔g7 2.♗xe6

8. 1…♗d7 2.♔f4 ♗xf5

9. 1…♖xe1+ 2.♕f1 ♖xf1#

10. 1.♗g5+ ♔e8 2.♖d8#

11. 1…e3+ 2.♔a1 exd2

12. 1.e5+ ♔h6 2.exd6

Misión 18. El secreto del astrolabio

1. A = g3, B = b6 (misión 2).

2. 21 (misión 5).

3. No: el alfil va por casillas negras y e4 es blanca (misión 4).

4. 3 (misión 7).

5. No puede avanzar. Puede capturar en d6 o en f6 (misión 8).

6. ♖xe5: el caballo está sin defensa (misión 9).

7. ♔xh1 (misión 10).

8. Ahogado: tablas (misión 12).

9. Puede hacer el corto (0-0) y el largo (0-0-0) (misión 13).

10. ♕g7# (misión 14).

11. 1.♖d8 ♔h6 2.♖h8# (misión 15).

12. 1.♘e7+ ♔h8 2.♖xf8# (misión 17).

El secreto de la Torre de Hércules

En 1792, la inventora Aldara guardó en una caja de madera su obra más especial: un astrolabio de bronce con un tablero de ajedrez en el centro. Más de doscientos años después, Martina y Roi abren la caja en el despacho del abuelo Antón… y el búho Brétema despierta.

El astrolabio solo cuenta su secreto a quien sabe jugar al ajedrez. Con Brétema, recorrerán A Coruña en **18 misiones**: de la Escuela al Castillo de San Antón y a la plaza de María Pita, aprendiendo paso a paso.

- ♟ Cómo se mueve cada pieza, jaque, mate y tablas
- ♟ Enroque, captura al paso y primera partida
- ♟ 216 ejercicios con sus soluciones





Juega también al videojuego
josesande.com/chess/videojuego

JOSE SANDE · LIBRO DE DESCARGA Y USO LIBRE