Manual de iniciación al AJEDREZ para **adultos**



Paso a paso: de las reglas a los mates básicos

JOSE SANDE

Manual de iniciación al ajedrez

para adultos

De las primeras reglas a los mates básicos
18 unidades · 216 ejercicios resueltos

JOSE SANDE

© Jose Sande, 2026.

Libro de descarga y uso libre.

Presentación

Este libro está escrito para personas adultas que quieren aprender a jugar al ajedrez desde cero, o que conocen los movimientos pero nunca han llegado a jugar partidas con seguridad. No hace falta ningún conocimiento previo, ni facilidad especial para los números, ni memoria prodigiosa. Hace falta un tablero, algo de paciencia y ganas de entender lo que ocurre en él.

El objetivo es concreto: al terminar el libro sabrás jugar una partida completa respetando todas las reglas, reconocerás las amenazas más habituales, sabrás cuándo conviene cambiar piezas y podrás dar mate con dama, con torre y con dos torres cuando tu rival se quede solo con el rey. No te prometemos una puntuación ni un nivel determinado: el progreso en ajedrez depende de lo que juegues y revises después. Sí te prometemos que, si haces los ejercicios, tendrás una base sólida y sin agujeros.

El camino tiene tres tramos. En las unidades 1 a 8 aprenderás el tablero, cada pieza y todas las reglas, incluidas las especiales. En las unidades 9 a 14 jugarás tus primeras partidas y aprenderás a no perder material, a empezar con sentido y a ver las primeras jugadas tácticas. En las unidades 15 a 18 dominarás los mates básicos y aprenderás a seguir mejorando por tu cuenta.

Cómo usar este libro

Ten un tablero delante. Leer ajedrez sin mover piezas es como leer una receta sin cocinar. Coloca cada diagrama en tu tablero y reproduce las jugadas. Te costará al principio; en unas semanas lo harás sin pensar.

Una unidad cada vez. Cada unidad empieza con su objetivo, explica las ideas con ejemplos y termina con doce ejercicios, una práctica con tablero y un resumen. Al final, el apartado «Comprueba tu aprendizaje» te dice si puedes pasar a la siguiente. No hay prisa: es mejor repasar una unidad que avanzar con dudas.

Los diagramas. Se ven desde el lado de las blancas. El cuadradito junto a la esquina inferior derecha indica quién juega: blanco si juegan las blancas, negro si juegan las negras. Los diagramas sin cuadradito son tableros de práctica, que pueden no tener reyes y no son posiciones de partida.

Los ejercicios. Cada ejercicio tiene un identificador fijo, como U07 E04 (unidad 7, ejercicio 4). Las soluciones están al final del libro, ordenadas por ese identificador. Intenta resolver cada ejercicio en el tablero antes de mirar la solución, y si fallas, lee la explicación: suele contar por qué la respuesta tentadora no funciona.

La notación. En el texto se usan las iniciales castellanas de las piezas: R (rey), D (dama), T (torre), A (alfil) y C (caballo). Los peones no llevan letra. La notación se explica poco a poco y se completa en la unidad 9. Los signos ! y ? señalan una jugada buena o un error.

Las partidas didácticas. Hay cinco, escritas para enseñar: incluyen errores habituales de ambos bandos y pausas en las que te preguntamos qué harías. Reprodúcelas en el tablero y detente en cada pausa antes de seguir leyendo.

Juega. A partir de la unidad 9 conviene jugar partidas, en persona o en línea, contra rivales de tu nivel o contra un programa en modo fácil. Después, revisa tres momentos de cada partida con la pauta de la unidad 18.

Índice

Unidad 1	Tu primer contacto con el tablero	1
Unidad 2	La torre	9
Unidad 3	El alfil y la dama	16
Unidad 4	El caballo	23
Unidad 5	El rey y el jaque	29
Unidad 6	Los peones	36
Unidad 7	Jaque mate y ahogado	43
Unidad 8	Las reglas especiales	50
Unidad 9	Tu primera partida completa	57
Unidad 10	Antes de mover, mira	66
Unidad 11	Capturar, defender y cambiar	72
Unidad 12	Cómo empezar una partida	78
Unidad 13	Tus primeras jugadas tácticas	87
Unidad 14	Reconocer el mate	94
Unidad 15	Mate con dos torres	103
Unidad 16	Mate con dama y rey	113
Unidad 17	Mate con torre y rey	122
Unidad 18	Ya puedes jugar por tu cuenta	133
	Soluciones	144
	Glosario	157
	Consulta rápida	159

UNIDAD 1

Tu primer contacto con el tablero

En esta unidad *Orientar el tablero, reconocer filas, columnas y diagonales, localizar cualquier casilla por su nombre y saber cuál es el objetivo de una partida.*

Lección y ejercicios en Lichess

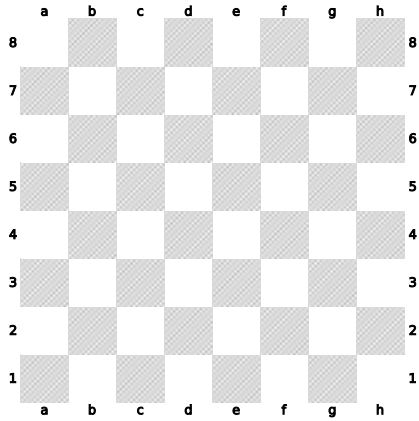
Imagina que te sientas por primera vez ante un tablero. Antes de mover una sola pieza aparecen preguntas muy concretas: ¿cómo se coloca el tablero?, ¿por qué lado se empieza?, ¿cómo se llama cada casilla? Esta unidad responde a esas preguntas. No hace falta saber nada de ajedrez para seguirla; basta con un tablero, o con los diagramas del libro, y unos minutos de atención.

1.1 Dos jugadores y turnos alternos

El ajedrez se juega entre dos personas. Una lleva las piezas **blancas** y la otra las **negras**. Siempre empiezan las blancas, y después cada jugador mueve una vez, por turnos: blancas, negras, blancas, negras... Nadie puede pasar su turno ni mover dos veces seguidas. Esta regla tan sencilla tiene una consecuencia importante que veremos muchas veces: después de cada jugada tuya, el adversario tiene derecho a responder.

1.2 El tablero: 64 casillas de dos colores

El tablero es un cuadrado dividido en 64 casillas, ocho de ancho y ocho de alto. Las casillas son alternativamente **blancas** y **negras**. En los tableros reales pueden ser de madera clara y oscura, o blancas y verdes, pero siempre las llamamos casillas blancas y casillas negras. En este libro las casillas negras aparecen rayadas. Cuando hablemos de «las blancas» o «las negras» sin más, nos referiremos a las piezas o a los jugadores.

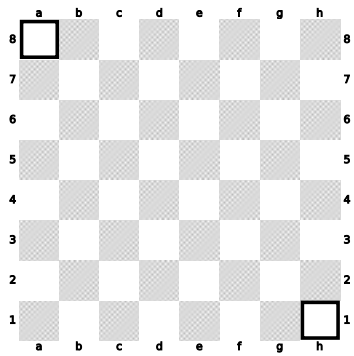


El tablero vacío. Las letras y los números del borde sirven para nombrar las casillas.

1.3 La casilla blanca a la derecha

El tablero no se coloca de cualquier manera. La regla es: **cada jugador debe tener una casilla blanca en la esquina de su derecha**. Si te sientas y ves que la casilla de tu esquina derecha es negra, el tablero está mal colocado: gíralo un cuarto de vuelta. No basta con darle media vuelta, porque entonces la esquina derecha sigue siendo negra.

La comprobación vale para los dos jugadores a la vez: si el tablero está bien para las blancas, también lo está para las negras, que se sientan enfrente. En el diagrama de abajo, la esquina derecha de las blancas es h1 y la de las negras es a8. Las dos son blancas.



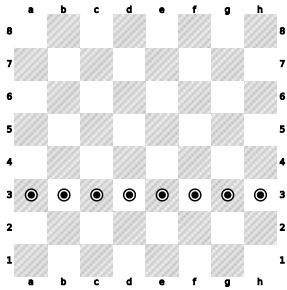
Esquinas derechas de cada jugador: h1 para las blancas, a8 para las negras.

> **Truco para recordarlo.** Muchos profesores lo resumen con una frase: «blanca a la derecha». La casilla blanca de la esquina queda junto a la mano derecha de cada jugador.

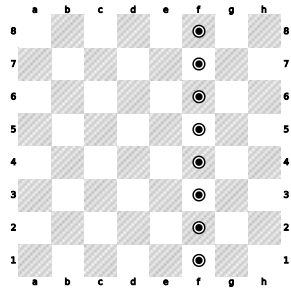
1.4 Filas, columnas y diagonales

Las casillas forman tres tipos de líneas que usaremos constantemente:

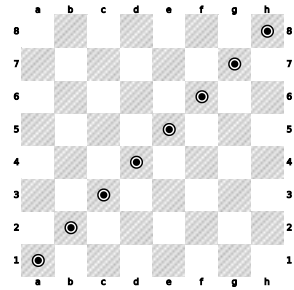
- **Fila**: una línea horizontal, de izquierda a derecha. Hay ocho filas, numeradas del 1 al 8. La fila 1 es la más próxima a las blancas y la fila 8 la más próxima a las negras.
- **Columna**: una línea vertical, de un jugador al otro. Hay ocho columnas, nombradas con letras de la «a» a la «h». Desde el lado de las blancas, la columna «a» queda a la izquierda.
- **Diagonal**: una línea inclinada de casillas que se tocan por una esquina. Todas las casillas de una diagonal tienen el mismo color. Hay diagonales largas, de ocho casillas, y otras muy cortas, de dos.



Una fila: la fila 3.



Una columna: la columna f.



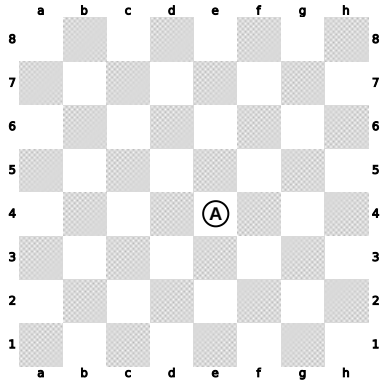
Una diagonal: de a1 a h8.

Observa que la diagonal del tercer tablero solo tiene casillas negras. Otra diagonal que parte de la misma casilla de la columna «a», por ejemplo de a1 hacia arriba y a la izquierda, no existe: a1 es una esquina. En cambio, desde una casilla del centro salen cuatro tramos de diagonal en forma de aspa.

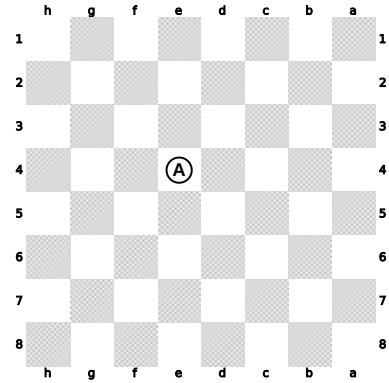
1.5 El nombre de cada casilla

Cada casilla se nombra con la letra de su columna y el número de su fila, en este orden: primero la letra, después el número. Así, **e4** es la casilla donde se cruzan la columna «e» y la fila 4. Este sistema se llama de **coordenadas** y es el mismo en todo el mundo.

Lo más importante: **el nombre de una casilla no cambia nunca**, aunque mires el tablero desde el lado de las negras. La casilla e4 es siempre la misma. Desde el lado de las blancas está en la cuarta fila contando desde ti; desde el lado de las negras, en la quinta. Para no equivocarte, no pienses en «mi derecha» o «mi izquierda», sino en las letras y los números del borde.



e4 vista desde las blancas.



La misma casilla vista desde las negras.

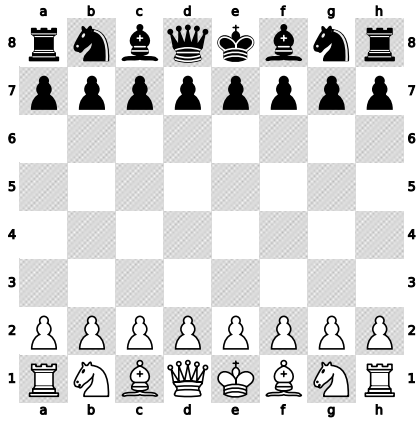
En el segundo diagrama el tablero está girado: las negras quedan abajo. Fíjate en que las letras del borde van ahora de la «h» a la «a» y los números del 8 al 1. Casi todos los diagramas de este libro se ven desde el lado de las blancas; cuando no sea así, te lo avisaremos.

> **Error frecuente.** Quien juega con negras tiende a contar las filas desde su propio lado y llama «e4» a la casilla que en realidad es e5. Para evitarlo, lee siempre las coordenadas del borde del tablero.

1.6 Las piezas y el objetivo de la partida

Cada jugador empieza con 16 piezas: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. En las anotaciones en castellano cada pieza se representa con una letra mayúscula; los peones no llevan letra. Los diagramas usan dibujos convencionales.

Pieza	Letra	Cantidad por bando
Rey	R	1
Dama	D	1
Torre	T	2
Alfil	A	2
Caballo	C	2
Peón	(sin letra)	8



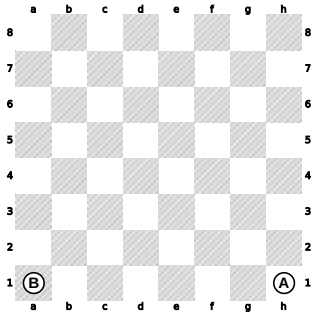
La posición inicial. Por ahora basta con reconocer las piezas; aprenderás a colocarlas en la unidad 9.

A la dama también se la llama reina, pero en este libro usaremos siempre «dama», que es el término habitual en el ajedrez en castellano. Del mismo modo, a todas las figuras las llamaremos **piezas**, incluidos los peones, salvo cuando necesitemos distinguirlos.

¿Y cómo se gana? Mucha gente cree que gana quien captura más piezas. No es así. **El objetivo de la partida es dar jaque mate al rey contrario**: atacarlo de forma que no pueda escapar ni ser defendido. El rey nunca se captura; la partida termina antes. Capturar piezas ayuda, porque quien tiene más fuerza puede atacar mejor, pero una partida se puede ganar con menos piezas que el rival. Qué es exactamente el jaque y el jaque mate lo verás con calma en las unidades 5 y 7.

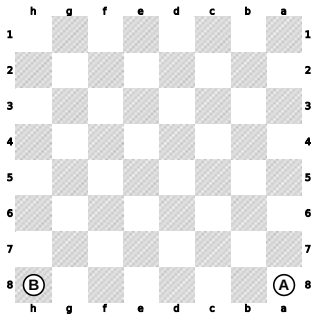
Ejercicios de la unidad 1

Los diagramas de esta unidad son tableros de práctica: no representan partidas, sino casillas que hay que localizar. Salvo que se indique otra cosa, se ven desde el lado de las blancas.

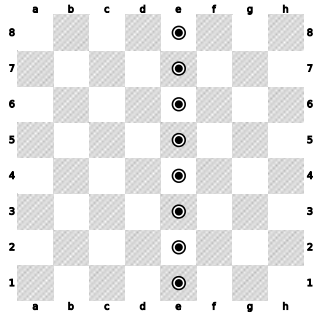


U01 E01 Las blancas se sientan abajo. ¿Cuál de las dos esquinas marcadas debe quedar junto a su mano derecha? ¿De qué color es?

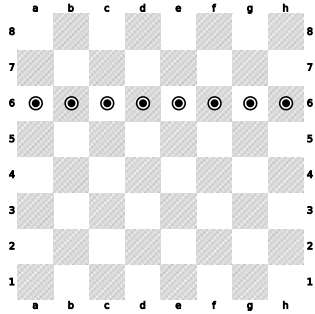
U01 E02 Llegas a una mesa y ves que la casilla de tu esquina derecha es negra. ¿Qué haces: das media vuelta al tablero, le das un cuarto de vuelta o lo dejas como está?



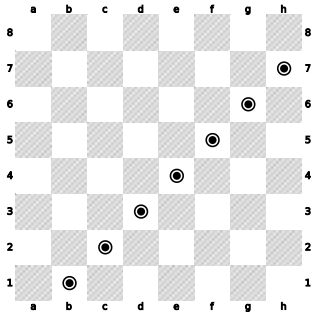
U01 E03 Este diagrama se ve desde el lado de las negras. ¿Qué casilla marcada queda en la esquina derecha del jugador de negras? Escribe su nombre.



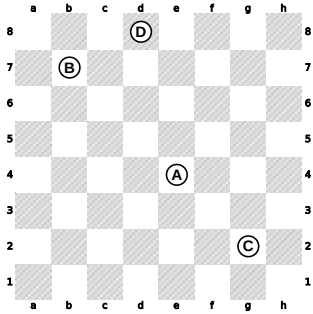
U01 E04 Las casillas marcadas, ¿forman una fila, una columna o una diagonal? Nombra la línea.



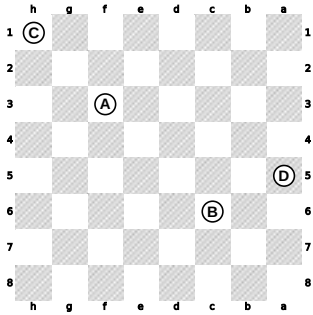
U01 E05 Las casillas marcadas, ¿forman una fila, una columna o una diagonal? Nombra la línea.



U01 E06 ¿Cuántas casillas tiene la diagonal marcada? ¿De qué color son todas?



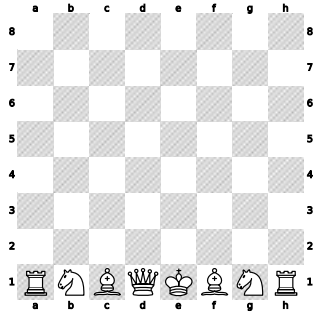
U01 E07 Escribe el nombre de las casillas marcadas con A, B, C y D.



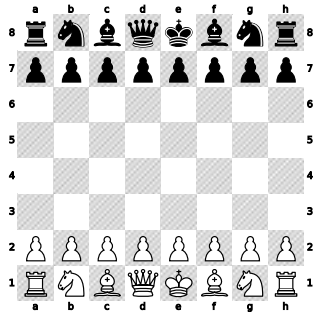
U01 E08 Ahora el tablero se ve desde el lado de las negras. Escribe el nombre de las casillas A, B, C y D.

U01 E09 Las cuatro casillas del centro del tablero son d4, e4, d5 y e5. Búscalas en el tablero vacío del apartado 1.2. ¿Cuáles son blancas y cuáles negras?

U01 E10 Juegas con negras. Tu compañero, sentado con las blancas, te pide que pongas una moneda en la casilla e4. Desde tu lado, ¿en qué fila contando desde ti está esa casilla?



U01 E11 Nombra, de izquierda a derecha, las piezas blancas de la fila 1.



U01 E12 En la posición inicial, ¿cuántas piezas tiene cada bando? ¿Cuántas de ellas son peones? ¿Gana la partida quien captura más piezas?

> **Práctica con tablero.** Con un tablero real, pide a otra persona que te dicte cinco casillas (por ejemplo, c7, f2, a4, h5 y d1) y coloca una moneda en cada una. Después cambiad de lado de la mesa y repetid el ejercicio desde el lado de las negras. Esta práctica no puntúa, pero es la mejor forma de fijar las coordenadas.

Para recordar

- Cada jugador tiene una casilla blanca en la esquina de su derecha.
- Las casillas se nombran con letra (columna) y número (fila), y su nombre no cambia aunque gires el tablero.
- El objetivo de la partida es dar jaque mate al rey contrario, no capturar todas las piezas.

Comprueba tu aprendizaje. Si has resuelto bien al menos 10 de los 12 ejercicios y sabes orientar el tablero desde los dos lados, pasa a la unidad 2. Si fallaste los ejercicios con el tablero girado (E03 y E08), repite solo el apartado 1.5 antes de seguir.

UNIDAD 2

La torre

En esta unidad *Mover y capturar con la torre, reconocer cuándo una pieza le cierra el paso y distinguir las casillas a las que puede ir de las que solo controla.*

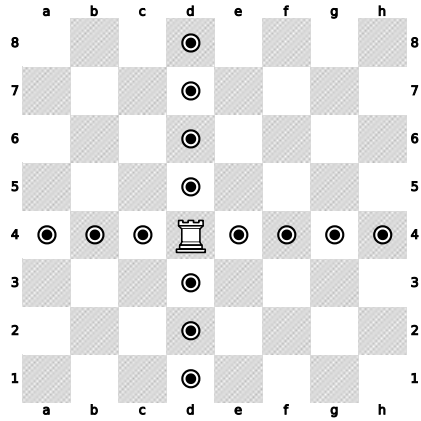
Lección y ejercicios en Lichess

Empezamos por la torre porque su movimiento es el más fácil de ver: se desplaza en línea recta, como las calles de una ciudad bien trazada. Lo que aprendas aquí sobre caminos libres, obstáculos y capturas te servirá para el alfil, la dama y el resto de piezas.

En esta unidad y en las dos siguientes usaremos **tableros de práctica**: posiciones con pocas piezas y, a menudo, sin reyes. No son partidas reales, sino ejercicios de movimiento. Por eso sus diagramas no llevan el cuadradito que indica a quién le toca jugar.

2.1 Movimiento por filas y columnas

La torre se mueve por la **fila** o por la **columna** en la que está, hacia delante, hacia atrás o hacia los lados, tantas casillas como quiera. En un tablero vacío, una torre en d4 puede ir a cualquiera de las casillas marcadas: siete en la columna «d» y siete en la fila 4. Catorce destinos en total.



La torre de d4 en un tablero vacío: 14 destinos.

Fíjate en un detalle curioso: desde cualquier casilla del tablero vacío, la torre tiene siempre 14 destinos. Desde una esquina o desde el centro, da igual. Es la única pieza a la que le pasa.

2.2 Una sola dirección en cada movimiento

En una jugada, la torre elige **una** dirección y avanza en ella en línea recta. No puede doblar una esquina: si está en a1 y quiere llegar a h8, necesitará dos jugadas, una por la columna y otra por la fila. Tampoco puede moverse en diagonal. Ir de d4 a e5, por ejemplo, está prohibido para la torre aunque las casillas sean vecinas.

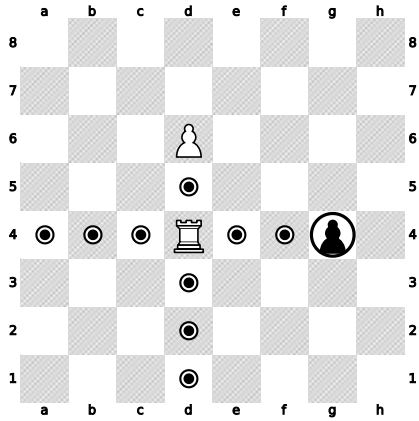
2.3 Las piezas propias cierran el camino

La torre no puede saltar por encima de ninguna pieza. Si en su camino hay una pieza de su mismo color, la torre se detiene antes: no puede ocupar esa casilla ni las que están detrás.

2.4 Capturar una pieza contraria

Si en su camino encuentra una pieza **contraria**, la torre puede capturarla: retira esa pieza del tablero y ocupa su casilla. Con la captura termina la jugada; la torre no sigue avanzando. Tampoco puede pasar por encima de la pieza rival para llegar más lejos.

En el diagrama siguiente, la torre blanca de d4 tiene un peón blanco en d6 y un peón negro en g4. Hacia arriba solo llega a d5, porque su propio peón le cierra el paso. Hacia la derecha puede ir a e4 y f4, o capturar el peón de g4; nunca llegar a h4. Hacia la izquierda y hacia abajo el camino está libre.



Bloqueo y captura. La torre tiene 10 destinos; uno de ellos, g4, es una captura.

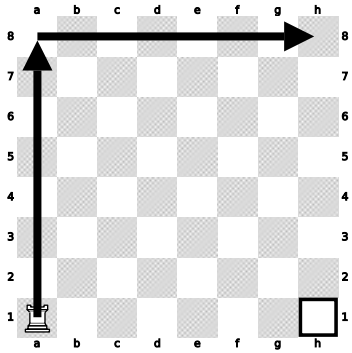
> **Cómo se dice.** Una pieza **ataca** otra cuando podría capturarla en su siguiente jugada. Una pieza **defiende** (o protege) otra de su mismo color cuando, si el rival la capturara, podría recapturar. En el diagrama, la torre ataca el peón de g4 y defiende el peón de d6.

2.5 Casillas a las que va y casillas que controla

A veces nos interesará menos adónde puede ir una pieza que qué casillas **controla**, es decir, en qué casillas podría capturar si apareciera allí una pieza contraria. Casi siempre coinciden. La diferencia está en las piezas propias: la torre de d4 no puede ir a d6, porque está ocupada por su peón, pero sí controla d6: si una pieza negra capturase ese peón, la torre podría recapturar. Esta idea será muy importante cuando estudiemos el rey, que nunca puede ir a una casilla controlada por el adversario.

2.6 Rutas de dos movimientos

Para llegar a una casilla que no está en su fila ni en su columna, la torre necesita dos jugadas. Por lo general hay dos rutas, que pasan por las dos esquinas del rectángulo que forman la casilla de salida y la de llegada. De a1 a h8, por ejemplo, la torre puede ir por a8 o por h1. Si uno de esos caminos está bloqueado, solo queda el otro. Este es un ejercicio de geometría: en una partida, el adversario también mueve entre tus dos jugadas.

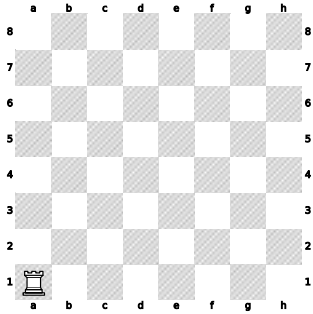


Dos rutas de a1 a h8: por a8 o por h1.

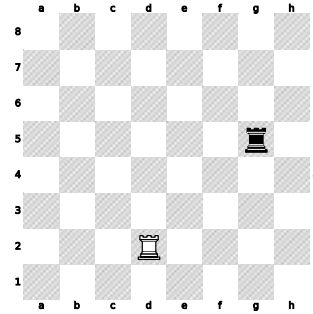
Errores frecuentes. Mover la torre en diagonal; doblar la esquina en la misma jugada; saltar por encima de una pieza; seguir avanzando después de capturar. Cuando decimos que la torre se mueve «cualquier distancia», añade siempre mentalmente: «mientras el camino esté libre».

Ejercicios de la unidad 2

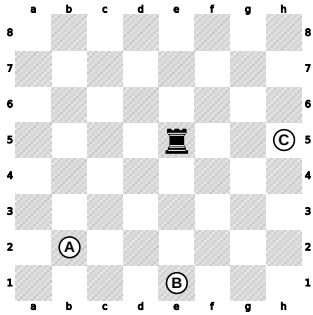
Todos los diagramas son tableros de práctica. En cada ejercicio, mira solo la torre por la que se pregunta.



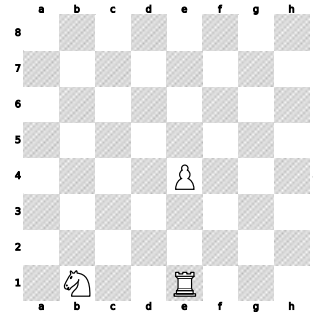
U02 E01 Torre blanca en a1, en un tablero vacío. ¿A cuántas casillas puede ir? ¿Puede llegar a b2?



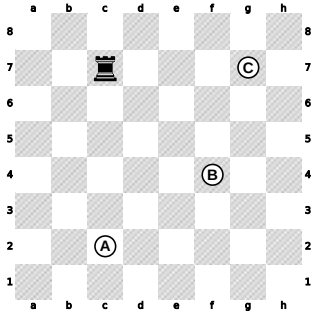
U02 E04 La torre blanca de d2 y la torre negra de g5 quieren ir a la misma casilla. ¿Qué casillas pueden alcanzar las dos en una jugada?



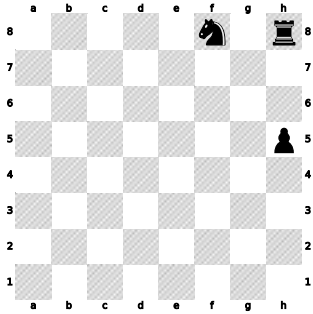
U02 E02 Torre negra en e5. ¿Puede ir a b2? ¿Y a e1? ¿Y a h5?



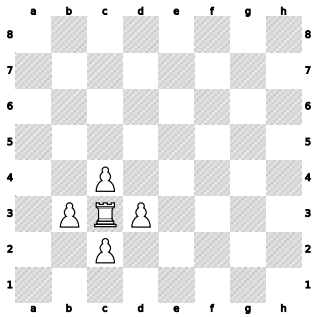
U02 E05 Torre blanca en e1, con un peón blanco en e4 y un caballo blanco en b1. Señala todos sus destinos.



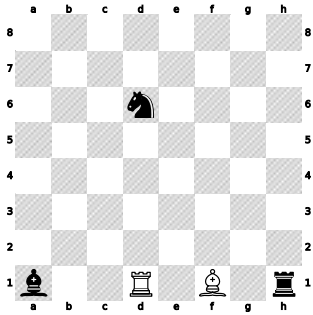
U02 E03 Torre negra en c7. ¿A cuáles de las casillas A, B y C puede ir en una jugada?



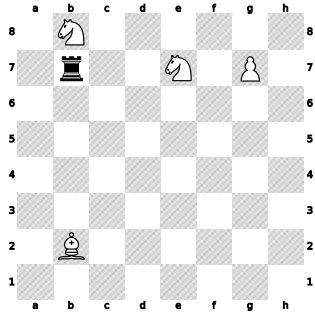
U02 E06 Torre negra en h8, con un peón negro en h5 y un caballo negro en f8. ¿Adónde puede ir?



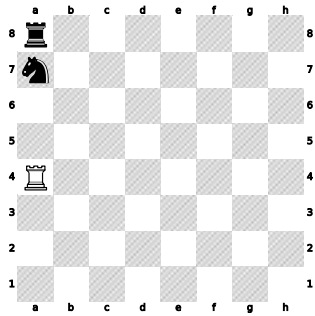
U02 E07 Torre blanca en c3 rodeada de peones blancos en c4, b3, d3 y c2. ¿Puede moverse? ¿Puede saltar el peón de c4?



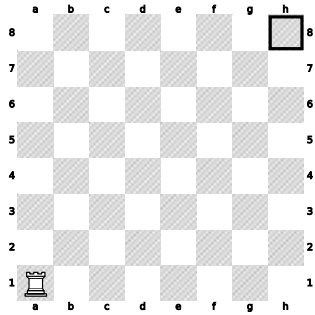
U02 E08 Torre blanca en d1 y alfil blanco en f1. ¿Cuáles de las piezas negras puede capturar?



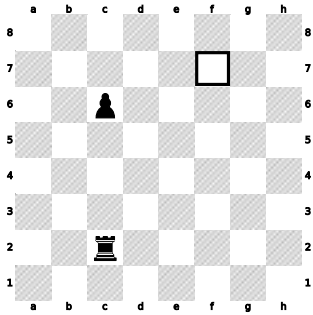
U02 E09 Torre negra en b7. ¿Qué piezas blancas puede capturar?



U02 E10 La torre blanca de a4 captura el caballo negro de a7. ¿En qué casilla queda la torre? ¿Podría, en la misma jugada, seguir hasta a8 y capturar también la torre?



U02 E11 Torre blanca en a1. Escribe las dos rutas de dos movimientos que la llevan a h8.



U02 E12 Torre negra en c2 con un peón negro en c6. ¿Cómo puede llegar a f7 en dos movimientos?

> **Práctica con tablero.** Coloca una torre y tres o cuatro peones al azar en un tablero real. Toca con el dedo, una a una, todas las casillas a las que puede ir la torre y pide a otra persona que lo compruebe. Repite con una torre negra y peones blancos, que ahora se pueden capturar.

Para recordar

- La torre se mueve por filas y columnas, en una sola dirección por jugada.
- No salta: una pieza propia le cierra el paso; una contraria puede ser capturada, y ahí termina el movimiento.
- Atacar es amenazar con capturar; defender es poder recapturar.

Comprueba tu aprendizaje. Si has resuelto bien al menos 10 de los 12 ejercicios y en los tres últimos no has «saltado» ninguna pieza, sigue adelante. Antes, explica en voz alta una captura completa: desde qué casilla sale la torre, a qué casilla llega y qué pieza se retira.

UNIDAD 3

El alfil y la dama

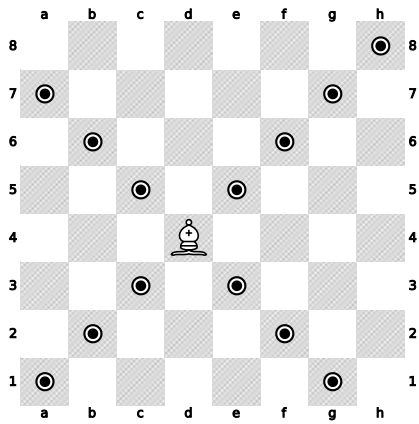
En esta unidad *Reconocer el movimiento en diagonal del alfil y comprender la dama como la suma de la torre y el alfil.*

Lección y ejercicios en Lichess

Ya sabes que la torre recorre filas y columnas. El alfil hace lo mismo con las diagonales, y la dama reúne las dos cosas. Las reglas de obstáculos y capturas que aprendiste en la unidad 2 siguen valiendo sin ningún cambio, de modo que esta unidad es, en buena parte, un repaso con una geometría nueva.

3.1 Las diagonales del alfil

El alfil se mueve en **diagonal**, hacia delante o hacia atrás, tantas casillas como quiera mientras el camino esté libre. Desde el centro del tablero tiene cuatro direcciones, como las aspas de una X. En un tablero vacío, el alfil de d4 llega a trece casillas.



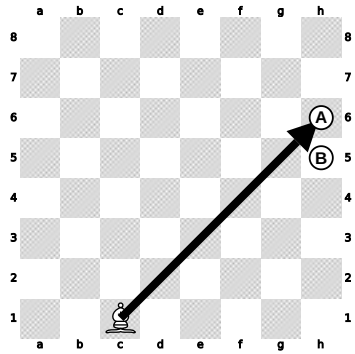
El alfil de d4: 13 destinos en cuatro direcciones.

Al contrario que la torre, el alfil pierde movilidad cerca del borde. Desde una esquina solo tiene una diagonal, de siete casillas; desde el centro, trece. Por eso, en las partidas, los alfiles suelen estar mejor en diagonales largas y abiertas.

3.2 Siempre en el mismo color

Como todas las casillas de una diagonal tienen el mismo color (lo viste en la unidad 1), el alfil **nunca cambia de color**. Un alfil que empieza en casilla negra estará en casillas negras durante toda la partida. Por eso se habla del «alfil de casillas blancas» y del «alfil de casillas negras». Cada jugador tiene uno de cada.

Una consecuencia práctica: antes de calcular si un alfil puede llegar a una casilla, mira su color. En el diagrama, el alfil de c1 está en casilla negra. La casilla h6 también es negra y está en su diagonal: c1-d2-e3-f4-g5-h6. La casilla h5 es blanca: el alfil no llegará allí jamás.



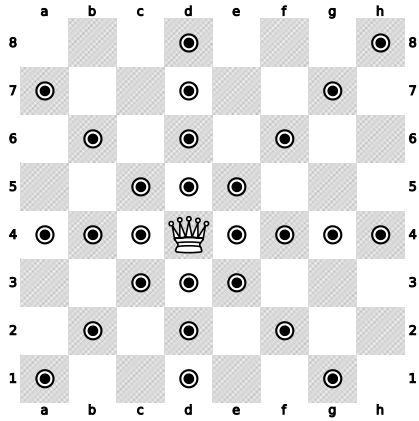
El alfil de c1 llega a h6 (A), pero nunca a h5 (B).

3.3 Capturas y bloqueos

El alfil captura igual que la torre: ocupa la casilla de la pieza contraria y ahí termina su jugada. Y tampoco salta: cualquier pieza, propia o contraria, interrumpe la diagonal. Si es contraria, puede capturarla; si es propia, se detiene antes.

3.4 La dama: torre más alfil

La **dama** es la pieza más fuerte del ajedrez. Su movimiento es muy fácil de recordar si ya conoces los anteriores: **la dama se mueve como una torre y como un alfil**. En cada jugada elige una dirección, en fila, en columna o en diagonal, y avanza en línea recta tantas casillas como quiera. En un tablero vacío, desde d4, alcanza 27 casillas: las 14 de la torre más las 13 del alfil.

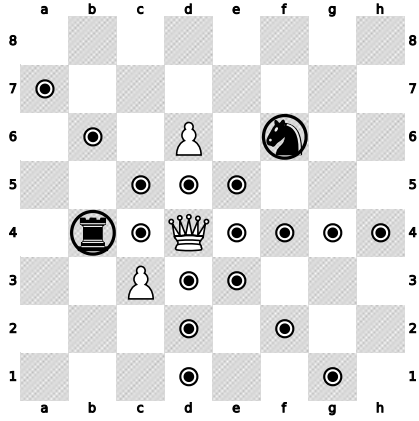


La dama de d4: 27 destinos.

A la dama también se la llama reina. En este libro diremos siempre dama, que es la palabra que usan los jugadores y la que da su letra a la notación: D.

3.5 Alcance y libertad real

Que una pieza pueda llegar a 27 casillas en un tablero vacío no significa que siempre lo haga. En una partida, las demás piezas acortan sus líneas. Compara el diagrama anterior con el siguiente: la misma dama de d4, con dos peones propios y dos piezas negras alrededor, tiene muchos menos destinos. Algunas direcciones están cerradas por sus propios peones; en otras, la línea termina con una captura.



La misma dama con obstáculos: 18 destinos, dos de ellos capturas (b4 y f6).

> **Atención.** La dama es poderosa, pero no hace milagros: no salta como el caballo ni atraviesa piezas. Cuando la mires, sigue cada línea casilla a casilla hasta el primer obstáculo.

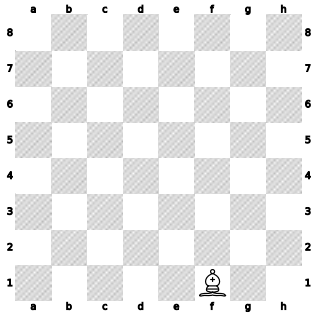
3.6 Piezas que colaboran

Las piezas se vuelven más fuertes cuando trabajan juntas. Un ejemplo sencillo: si una torre y un alfil atacan la misma casilla, una pieza contraria que vaya allí puede ser capturada por cualquiera de los dos. Y si una pieza captura en esa casilla, la otra puede recapturar. Este «trabajo en equipo» será la base de los mates de las últimas unidades. Por ahora, basta con que te acostumbres a mirar no solo una pieza, sino las casillas que controlan todas a la vez.

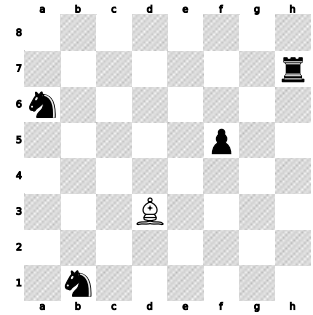
> **Errores frecuentes.** Hacer que el alfil cambie de color; dar a la dama el salto del caballo; pensar que una pieza fuerte puede atravesar a otra. Las tres se corrigen igual: seguir la línea casilla a casilla.

Ejercicios de la unidad 3

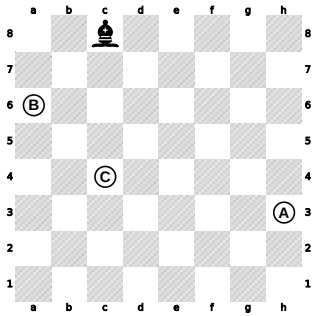
Tableros de práctica. Recuerda: el alfil no cambia nunca de color y ninguna pieza de esta unidad salta.



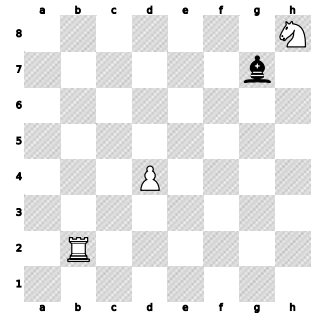
U03 E01 Alfil blanco en f1, en un tablero vacío. ¿Cuántos destinos tiene? Nómbralos.



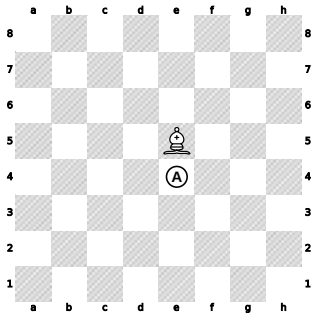
U03 E04 Alfil blanco en d3. ¿Qué piezas negras puede capturar?



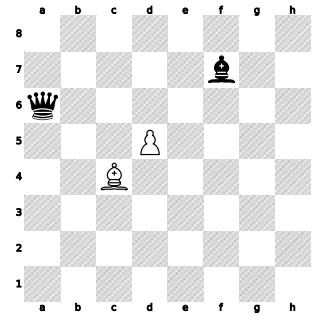
U03 E02 Alfil negro en c8. ¿A cuáles de las casillas A, B y C puede ir en una jugada?



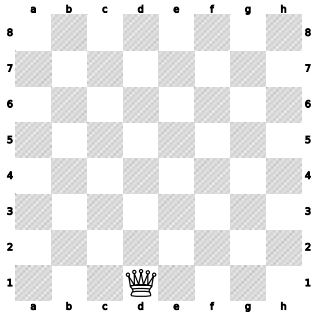
U03 E05 Alfil negro en g7. ¿Qué piezas blancas puede capturar?



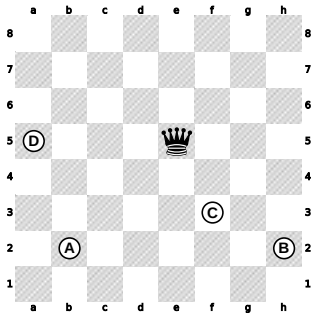
U03 E03 Alfil blanco en e5. ¿Podrá llegar alguna vez a e4, aunque haga muchas jugadas? ¿Por qué?



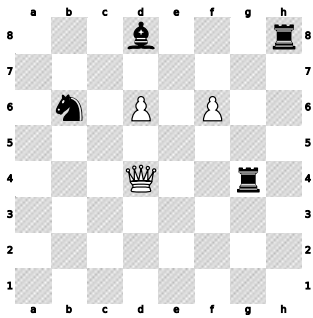
U03 E06 Alfil blanco en c4 con un peón blanco en d5. ¿Qué piezas negras puede capturar?



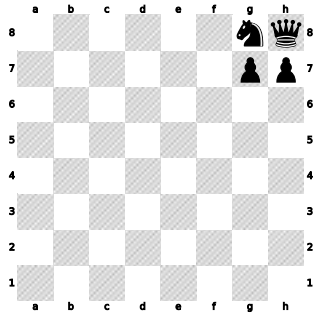
U03 E07 Dama blanca en d1, en un tablero vacío. ¿Cuántos destinos tiene?



U03 E08 Dama negra en e5. ¿A cuáles de las casillas A, B, C y D puede ir?

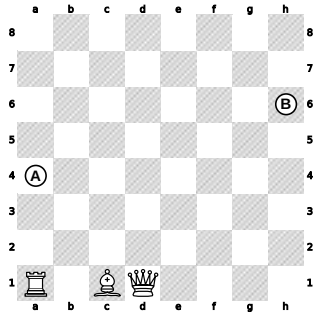


U03 E09 Dama blanca en d4, con peones blancos en d6 y f6. ¿Qué piezas negras puede capturar?



U03 E10 Dama negra en h8, con peones negros en g7 y h7 y un caballo negro en g8. ¿Cuántas jugadas tiene la dama?

U03 E11 En un tablero vacío colocamos, por turnos, una torre, un alfil y una dama en d4. ¿Cuántos destinos tiene cada uno? ¿Cuáles de ellos pueden ir de d4 a g7?



U03 E12 Torre en a1, alfil en c1 y dama en d1, todos blancos. ¿Qué piezas pueden ir a a4? ¿Y a h6?

> **Práctica con tablero.** Coloca una dama en una casilla cualquiera y, alrededor, cinco peones de los dos colores. Recorre con el dedo cada una de sus ocho direcciones hasta el primer obstáculo y cuenta los destinos. Después cambia la dama por un alfil y por una torre en la misma casilla: ¿cuántos destinos tiene cada pieza?

Para recordar

- El alfil se mueve en diagonal y nunca cambia de color.
- La dama combina los movimientos de la torre y del alfil.
- Ninguna de las dos salta: sigue cada línea hasta el primer obstáculo.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 ejercicios bien de 12 puedes continuar. Antes, justifica con tus palabras por qué un alfil no llega nunca a una casilla de otro color y por qué una dama no puede atravesar una pieza propia.

UNIDAD 4

El caballo

En esta unidad *Encontrar todos los destinos de un caballo, comprender que salta por encima de las piezas y usar su cambio de color para razonar sus rutas.*



Lección y ejercicios en Lichess

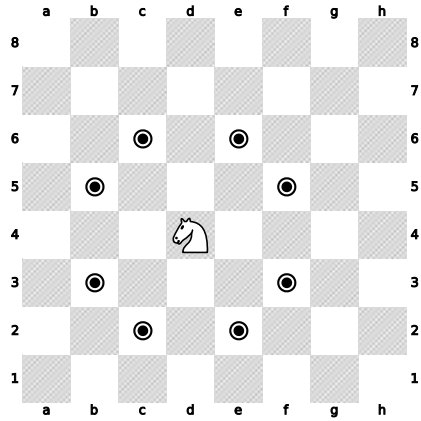
El caballo es la pieza que más cuesta al principio, porque no se mueve en línea recta. La explicación habitual, «se mueve en forma de L», ayuda a recordarlo, pero no basta para jugar. En esta unidad aprenderás a ver de un vistazo las casillas a las que llega, que es lo que de verdad importa.

4.1 Dos casillas en una dirección y una hacia el lado

El caballo avanza dos casillas en línea recta (por fila o por columna) y después una más en perpendicular. Lo importante no es el recorrido, sino **la casilla donde aterriza**. Una forma práctica de verla: desde el caballo, las casillas de llegada son las más cercanas que **no** están en su fila, ni en su columna, ni en sus diagonales.

4.2 Ocho destinos como máximo

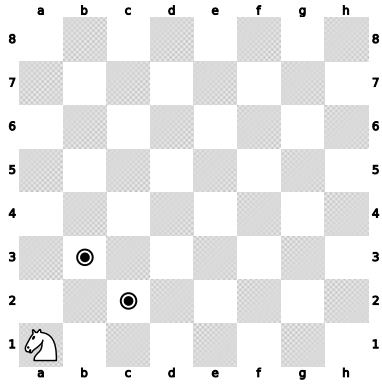
Desde el centro del tablero, el caballo tiene ocho destinos que forman un círculo a su alrededor. Desde d4: b3, b5, c2, c6, e2, e6, f3 y f5. Es un número pequeño comparado con la dama, pero el caballo tiene una ventaja que ninguna otra pieza posee, como verás enseguida.



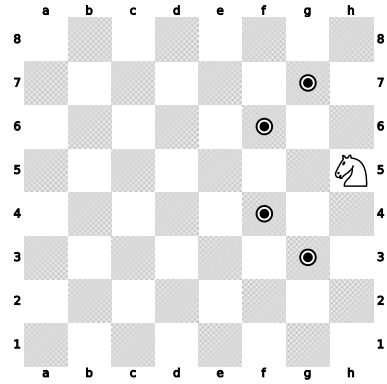
El caballo de d4 y sus ocho destinos.

4.3 Menos alcance cerca del borde

Cerca del borde, parte de esos ocho destinos «se salen» del tablero. Desde un borde le quedan cuatro como mucho; desde una esquina, solo dos. Por eso los jugadores dicen que **un caballo en el borde es un caballo débil**: llega a pocas casillas y tarda en volver al centro.



Desde a1: solo 2 destinos.



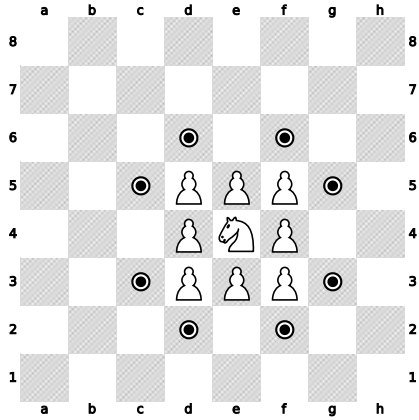
Desde h5: 4 destinos.

4.4 Cambia de color en cada salto

Mira otra vez el diagrama de d4: el caballo está en una casilla negra y todos sus destinos son blancos. Es una regla sin excepciones: **en cada salto, el caballo cambia de color**. Esto permite razonar sus rutas sin probarlas todas. Después de dos saltos vuelve al color de partida; después de tres, está en el color contrario. Una casilla del mismo color que la suya nunca está a uno ni a tres saltos.

4.5 El caballo salta

El caballo es la única pieza que **salta por encima de las demás**, propias o contrarias. Las casillas intermedias no le afectan: puede estar completamente rodeado y conservar todos sus destinos. Al saltar no captura nada de lo que deja atrás. Lo único que importa es la casilla de llegada: si está vacía, puede ir; si tiene una pieza contraria, puede capturarla; si tiene una pieza propia, no puede ir allí.



Rodeado por sus peones, el caballo conserva sus ocho destinos.

4.6 Las capturas del caballo

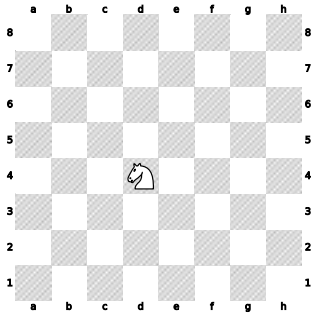
El caballo captura en las mismas casillas a las que puede ir. Como su ataque no sigue ninguna línea, **no se puede bloquear**: si un caballo ataca una pieza, interponer otra no sirve de nada. Más adelante verás que esto convierte al caballo en un atacante muy molesto, capaz de amenazar dos piezas a la vez.

> **Un consejo.** Las flechas en forma de L pueden hacer creer que el caballo «pasa» por las casillas intermedias o que las captura. No es así: despega de una casilla y aterriza en otra. Por eso en este libro marcamos solo las casillas de llegada.

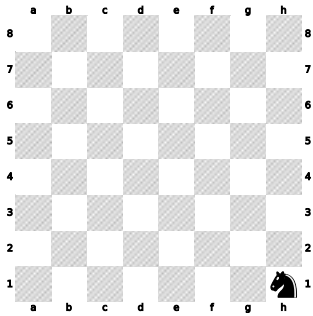
> **Errores frecuentes.** Contar la casilla de salida como primer paso (y quedarse a una casilla de distancia); acabar en una casilla del mismo color; creer que, como salta, puede caer sobre una pieza propia.

Ejercicios de la unidad 4

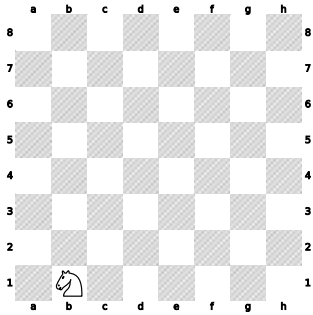
Tableros de práctica. Si te cuesta ver los destinos, pon monedas en las casillas de llegada de un tablero real y retíralas después.



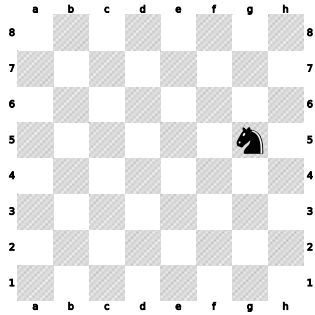
U04 E01 Caballo blanco en d4. Escribe sus ocho destinos.



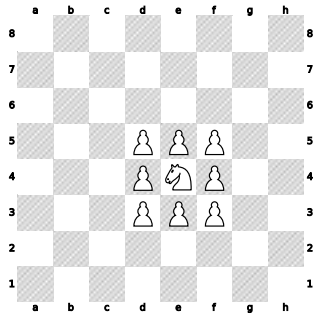
U04 E02 Caballo negro en h1. ¿Cuántos destinos tiene? ¿Cuáles?



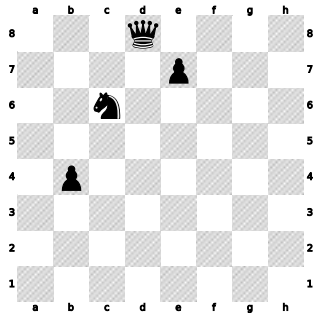
U04 E03 Caballo blanco en b1. ¿Cuántos destinos tiene?



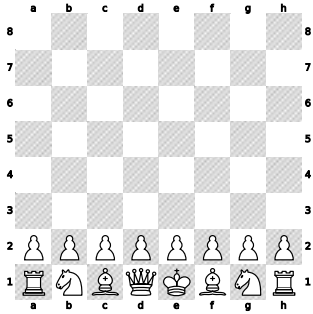
U04 E04 Caballo negro en g5. ¿De qué color son todas sus casillas de llegada? Nómbralas.



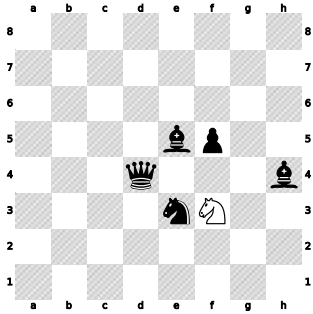
U04 E05 Caballo blanco en e4, rodeado por ocho peones blancos. ¿Cuántos destinos tiene?



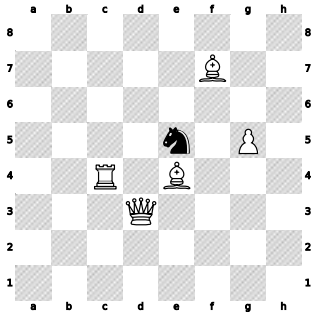
U04 E06 Caballo negro en c6, con piezas negras en b4, e7 y d8. ¿Adónde puede ir?



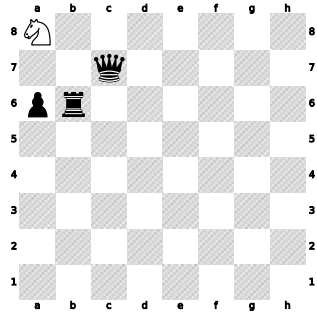
U04 E07 Este es el lado blanco de la posición inicial. ¿Adónde puede ir el caballo de g1?



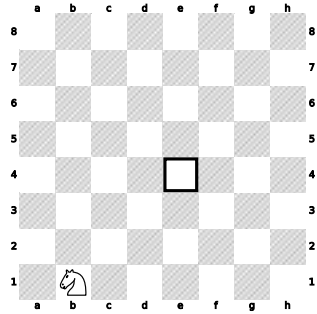
U04 E08 Caballo blanco en f3. ¿Qué piezas negras puede capturar?



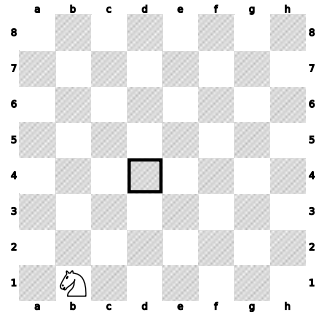
U04 E09 Caballo negro en e5. ¿Qué piezas blancas puede capturar?



U04 E10 Caballo blanco en a8. ¿Qué piezas negras puede capturar?



U04 E11 Caballo en b1. ¿Cómo llega a e4 en dos saltos? Busca las dos rutas.



U04 E12 Caballo en b1. ¿Puede llegar a d4 en dos saltos? Explica tu respuesta sin probar todas las rutas.

> **Práctica con tablero.** Pon un caballo en a1 y una moneda en h8. Llévalo hasta la moneda contando los saltos. No intentes recorrer todo el tablero: basta con que encuentres un camino y lo repitas desde otra esquina.

Para recordar

- El caballo aterriza en las casillas más próximas que no están en su fila, columna ni diagonales: ocho como máximo.
- Salta por encima de cualquier pieza y su ataque no se puede bloquear.
- Cambia de color en cada salto, y en el borde pierde fuerza.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios bien y la lista completa de destinos de un caballo en una casilla nueva, has terminado el primer bloque de movimientos. Si aún dudas, practica con monedas sobre el tablero antes de hacerlo mentalmente.

UNIDAD 5

El rey y el jaque

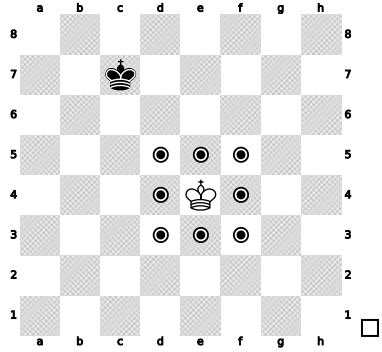
En esta unidad *Mover el rey con seguridad, saber cuándo está en jaque y encontrar las respuestas legales: apartarse, capturar al atacante o interponer una pieza.*

Lección y ejercicios en Lichess

El rey es la pieza más importante del ajedrez: si cae en jaque mate, se pierde la partida. Paradójicamente, también es una de las que menos se mueven. Desde esta unidad, todas las posiciones de juego tendrán los dos reyes sobre el tablero, y aparecerá junto a cada diagrama un cuadradito que indica a quién le toca: **blanco** si juegan las blancas, **negro** si juegan las negras.

5.1 El movimiento del rey

El rey se mueve como la dama, pero **solo una casilla**: hacia cualquiera de las ocho casillas vecinas. Captura igual que se mueve, ocupando la casilla de la pieza contraria. Tiene además un movimiento especial, el enroque, que estudiaremos en la unidad 8.



El rey de e4 tiene ocho casillas vecinas.

5.2 Casillas atacadas

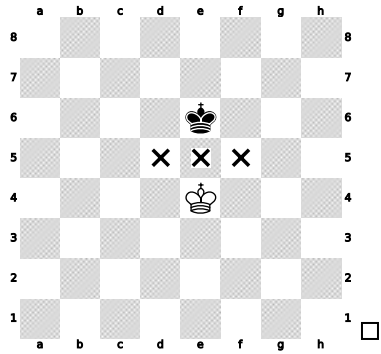
Hay una regla que distingue al rey de las demás piezas: **el rey no puede ir nunca a una casilla atacada por una pieza contraria**. Las otras piezas pueden arriesgarse a

ser capturadas; el rey no. Por eso, antes de mover el rey, hay que mirar el tablero entero y preguntarse qué casillas controla el adversario.

Recuerda lo que viste en la unidad 2: una pieza controla también las casillas ocupadas por piezas de su bando. Si una torre negra defiende a un caballo negro, el rey blanco no puede capturar ese caballo, porque después quedaría en una casilla atacada por la torre.

5.3 Los reyes nunca están juntos

Una consecuencia directa: los dos reyes **no pueden estar en casillas vecinas**. Cada rey ataca las casillas que lo rodean, así que el otro no puede acercarse a menos de una casilla de distancia. Entre los dos reyes debe quedar siempre, al menos, una fila o una columna libre.



Las blancas no pueden ir a d5, e5 ni f5: el rey negro las controla.

5.4 Qué es el jaque

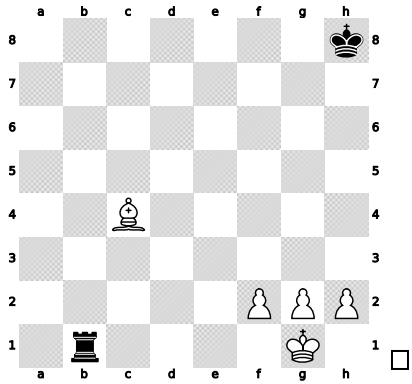
Se dice que un rey está en **jaque** cuando una pieza contraria lo ataca. No es un aviso de cortesía ni una palabra que haya que pronunciar: es una situación del tablero. Y obliga. **Quien está en jaque debe salir del jaque en su jugada**, y no puede hacer ninguna otra cosa. Del mismo modo, nadie puede hacer una jugada que deje a su propio rey en jaque.

5.5 Tres formas de salir del jaque

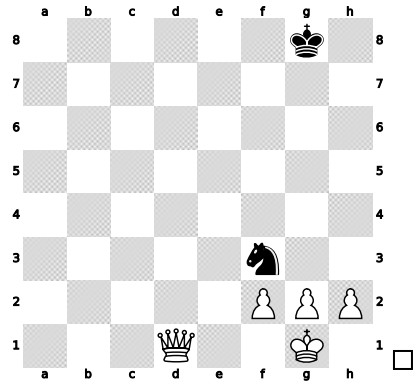
- **Apartar el rey** a una casilla no atacada.
- **Capturar la pieza** que da jaque, con el rey o con otra pieza.

- **Interponer** una pieza entre el rey y el atacante, cuando el jaque viene de lejos por una línea.

No siempre existen las tres. Contra el jaque de un caballo no se puede interponer nada, porque el caballo salta. Contra el jaque de una pieza vecina tampoco, porque no queda casilla en medio. Y el rey solo puede capturar al atacante si este no está defendido.



Jaque de torre: la única defensa es interponer el alfil en f1.

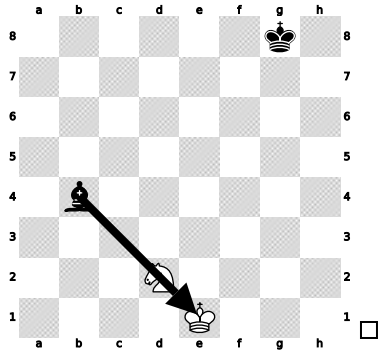


Jaque de caballo: no se puede tapar.

En el primer diagrama, la torre de b1 da jaque por la fila 1. El rey no puede apartarse: f2, g2 y h2 están ocupadas por sus peones, y f1 y h1 siguen en la fila de la torre. Nada puede capturarla. Solo queda tapar: el alfil va a f1 y corta la línea. En el segundo diagrama, el caballo de f3 da jaque. Las blancas pueden capturarlo con el peón de g2 o con la dama, o mover el rey a f1 o h1. Tapar es imposible.

5.6 Jugadas que exponen al propio rey

A veces una pieza está colocada entre su rey y una pieza contraria que ataca en línea recta. Si esa pieza se mueve, abre la línea y deja a su rey en jaque. **Esa jugada es ilegal**, aunque el movimiento de la pieza sea correcto en sí mismo. Es como si la pieza estuviera «clavada» en su sitio. En el diagrama, el caballo blanco de d2 tapa la diagonal del alfil de b4 hacia el rey de e1: el caballo no puede moverse.



El caballo de d2 no puede moverse: dejaría a su rey en jaque.

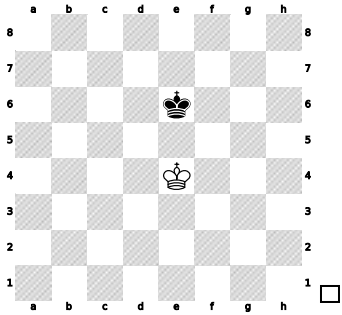
5.7 Mover y mover legalmente

Hasta ahora bastaba con conocer la geometría de cada pieza. Desde esta unidad, una jugada solo es válida si además **no deja al propio rey en jaque**. Antes de mover, por tanto, hazte dos preguntas: «¿Puede esta pieza ir allí?» y «¿Queda mi rey a salvo después?».

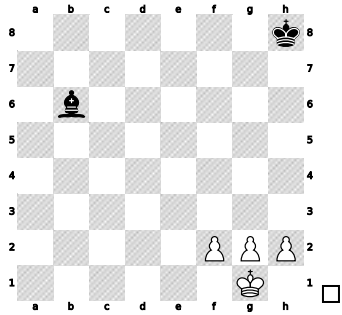
> **Errores frecuentes.** Capturar el rey (nunca ocurre: la partida termina antes, con el mate); responder a un jaque con una jugada que no lo resuelve; intentar tapar un jaque de caballo; mover una pieza que protegía al rey de un ataque lejano.

Ejercicios de la unidad 5

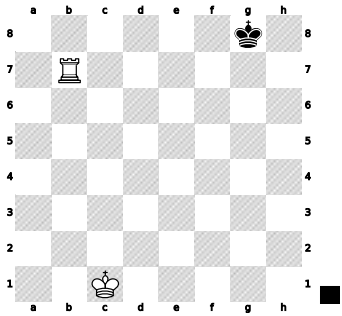
Desde aquí, las posiciones son de juego: hay dos reyes y el cuadradito indica a quién le toca mover. Cuando se pidan todas las jugadas legales, no olvides ninguna pieza.



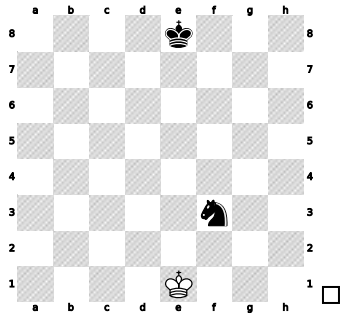
U05 E01 Juegan las blancas. ¿A qué casillas puede ir el rey blanco?



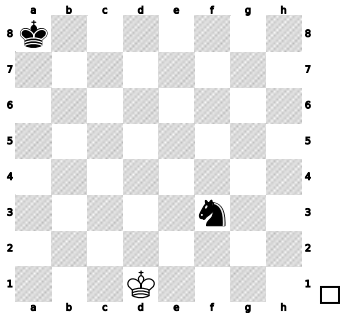
U05 E04 Juegan las blancas. ¿Está el rey blanco en jaque?



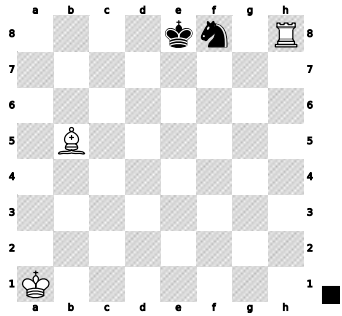
U05 E02 Juegan las negras. ¿A qué casillas puede ir el rey negro?



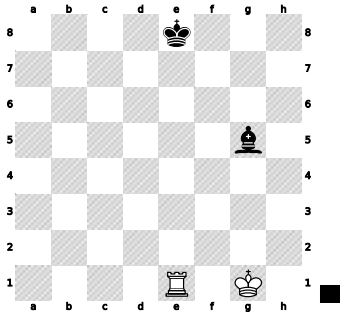
U05 E05 Juegan las blancas. ¿Está el rey blanco en jaque? ¿Qué pieza lo ataca?



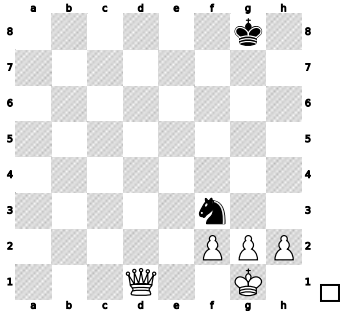
U05 E03 Juegan las blancas. ¿A qué casillas puede ir el rey blanco?



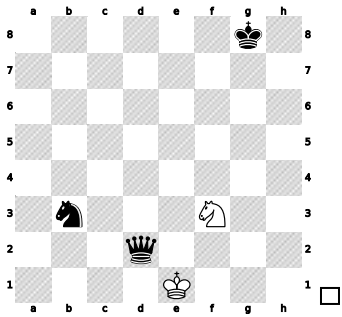
U05 E06 Juegan las negras. ¿Está el rey negro en jaque? Mira las dos piezas blancas.



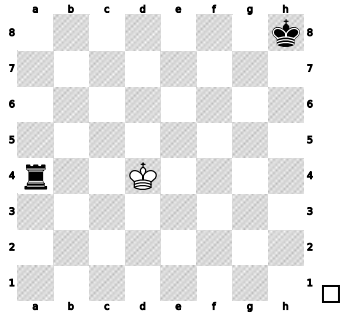
U05 E07 Juegan las negras, que están en jaque. Escribe todas sus respuestas legales.



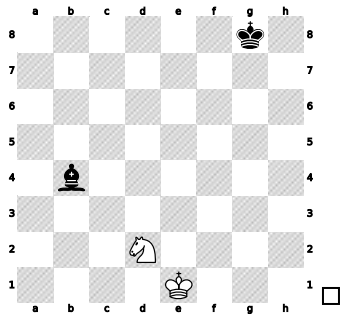
U05 E08 Juegan las blancas, que están en jaque de caballo. Escribe todas sus respuestas legales.



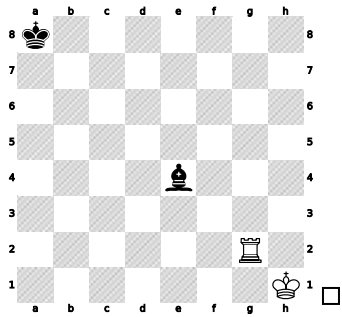
U05 E09 Juegan las blancas, que están en jaque. ¿Puede el rey capturar la dama? Escribe las respuestas legales.



U05 E10 Juegan las blancas, en jaque por la torre. ¿Puede el rey ir a e4? Escribe todas las casillas a las que puede ir.



U05 E11 Juegan las blancas. ¿Es legal la jugada del caballo de d2 a f3?



U05 E12 Juegan las blancas. ¿Qué jugadas legales tiene la torre de g2?

> **Práctica con tablero.** Coloca los dos reyes y una torre negra. Mueve el rey blanco y pide a otra persona que diga, antes de cada jugada, qué casillas están prohibidas y por qué. Después cambiad los papeles.

Para recordar

- El rey se mueve una casilla y nunca puede ir a una casilla atacada; los reyes no pueden estar juntos.
- Estar en jaque obliga a salir de él: apartando el rey, capturando al atacante o interponiendo una pieza.
- Una jugada que deja al propio rey en jaque es ilegal.

Comprueba tu aprendizaje. Necesitas 10 ejercicios correctos de 12 y, sobre todo, no fallar ninguno de los que obligan a no dejar el rey atacado (E07 a E12). Este requisito no se compensa con aciertos en los demás: si fallaste alguno, repite el apartado 5.6.

UNIDAD 6

Los peones

En esta unidad *Distinguir cómo avanza, captura y controla casillas el peón, conocer su primer movimiento y saber qué ocurre cuando llega al final del tablero.*

Lección y ejercicios en Lichess

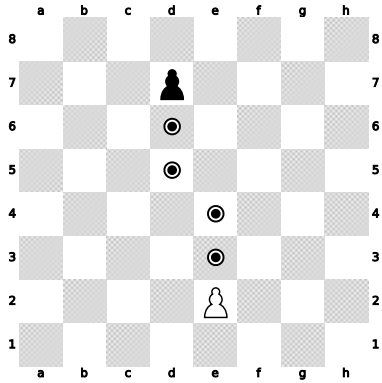
Los peones son las piezas más modestas y las más numerosas: ocho por bando. También son las únicas que **no pueden retroceder** y las únicas que **capturan de forma distinta a como avanzan**. Esas dos rarezas explican casi todos los errores de los principiantes con ellos. A cambio, un peón que llega hasta el final se transforma en una pieza nueva, normalmente una dama.

6.1 Siempre hacia delante

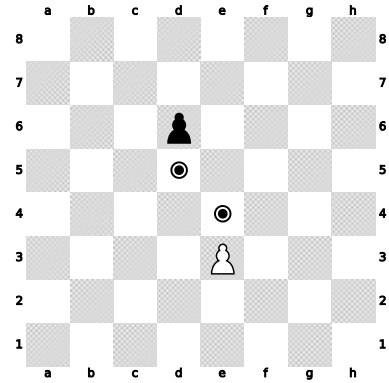
Los peones blancos avanzan hacia la fila 8 y los negros hacia la fila 1. Cada peón se mueve por su columna, **una casilla hacia delante**, y nunca hacia atrás ni hacia los lados. Para las blancas, «delante» es hacia arriba en el diagrama; para las negras, hacia abajo.

6.2 El primer movimiento: una o dos casillas

Cuando un peón está todavía en su casilla de partida (la fila 2 para las blancas, la fila 7 para las negras), puede elegir entre avanzar una casilla o **dos casillas**. Una vez que se ha movido, aunque sea una sola vez, ya solo avanza de una en una.



Desde su casilla inicial, los peones pueden avanzar una o dos casillas.



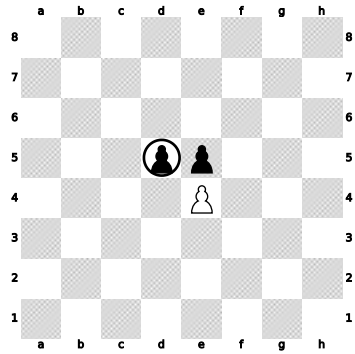
Fuera de su casilla inicial, solo una.

6.3 El camino debe estar libre

El peón avanza solo si la casilla de delante está vacía. Si hay **cualquier** pieza, propia o contraria, se queda bloqueado. No puede saltarla ni capturarla de frente. Y si está en su casilla inicial con la casilla de delante ocupada, tampoco puede dar el paso doble: no hay salto.

6.4 Captura en diagonal

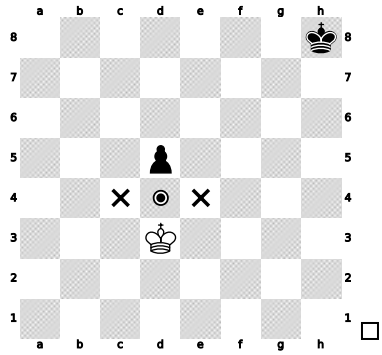
Aquí está la gran diferencia: el peón **captura en diagonal**, una casilla hacia delante a la izquierda o a la derecha. No captura hacia delante ni hacia atrás. En el diagrama, el peón blanco de e4 puede capturar el peón de d5 (o el de f5), pero no puede avanzar, porque e5 está ocupada. Fíjate en que el peón de e5 lo bloquea sin poder capturarlo: los peones enfrentados en la misma columna se paralizan mutuamente.



El peón de e4 puede capturar en d5, pero no avanzar.

6.5 Las casillas que controla un peón

Como captura en diagonal, el peón **controla las dos casillas diagonales que tiene delante**, aunque estén vacías. Esto tiene una consecuencia que conviene recordar: el rey contrario no puede pisar esas casillas. En cambio, la casilla que tiene justo delante no la controla: un rey puede ponerse delante de un peón sin peligro.

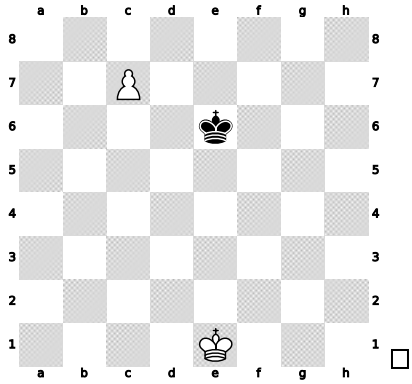


El peón de d5 controla c4 y e4. El rey blanco puede ir a d4, pero no a c4 ni a e4.

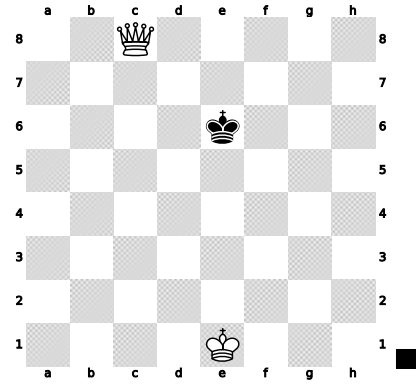
6.6 La promoción

Cuando un peón llega a la última fila (la 8 para las blancas, la 1 para las negras), en esa misma jugada **se transforma** en la pieza que elija su jugador: dama, torre, alfil o caballo. No puede convertirse en rey ni seguir siendo peón. Se retira el peón y se pone la pieza nueva en su casilla. Esta regla se llama **promoción** o **coronación**.

Dos aclaraciones importantes. Primera: la elección **no depende de las piezas capturadas**; un jugador puede tener dos o más damas a la vez. Si no tienes una segunda dama a mano en un tablero real, usa una torre tumbada y avisa a tu rival, o pide ayuda al árbitro. Segunda: la pieza nueva actúa desde ese momento, en la casilla donde aparece. Casi siempre se elige dama, porque es la pieza más fuerte.



El peón de c7 avanza a c8...



... y se convierte en dama: c8=D+.

En el ejemplo, la nueva dama de c8 da jaque al rey negro por la diagonal c8-d7-e6. El peón negro se corona igual, pero en la fila 1. No asocies la promoción solo con la fila 8.

6.7 La carrera de peones

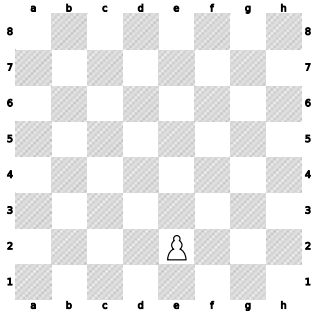
Un buen ejercicio para dominar los peones es el juego de la **carrera de peones**. Cada jugador coloca sus ocho peones en su posición inicial, sin ninguna otra pieza. Se juega por turnos con las reglas normales de los peones, y gana quien corone primero un peón. Si a un jugador le toca mover y no tiene ninguna jugada posible, pierde. Es un juego simplificado, no una partida de ajedrez: no hay reyes ni jaques. Pero obliga a pensar en avances, capturas y bloqueos, y suele ser muy entretenido.

> **Errores frecuentes.** Capturar hacia delante; mover un peón hacia atrás; dar dos pasos fuera de la casilla inicial; saltar un peón que bloquea; creer que solo se puede coronar una pieza que haya sido capturada antes.

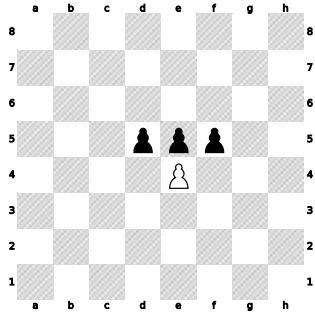
Hay una forma especial de captura de peones, llamada **captura al paso**. La estudiaremos en la unidad 8, junto con el enroque.

Ejercicios de la unidad 6

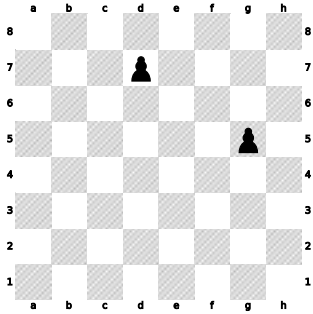
Los seis primeros ejercicios son tableros de práctica. Ojo con los peones negros: avanzan hacia abajo.



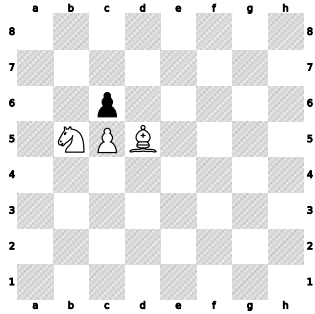
U06 E01 ¿A qué casillas puede avanzar el peón blanco de e2?



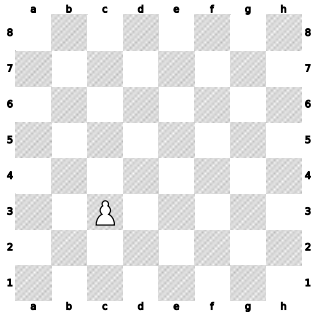
U06 E04 ¿Qué puede hacer el peón blanco de e4?



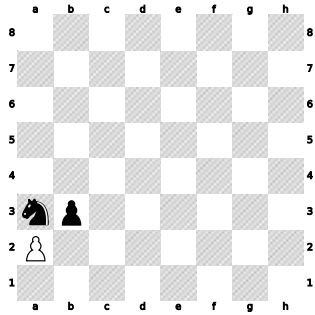
U06 E02 ¿A qué casillas puede avanzar cada peón negro?



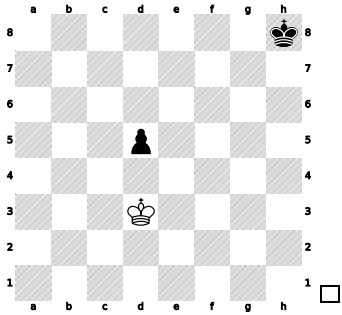
U06 E05 ¿Qué puede hacer el peón negro de c6?



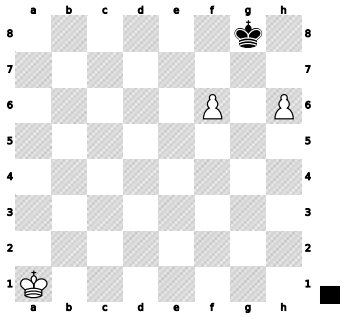
U06 E03 El peón blanco de c3 quiere llegar a c5 en una jugada. ¿Es posible?



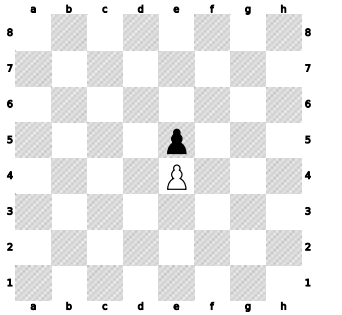
U06 E06 ¿Qué puede hacer el peón blanco de a2?



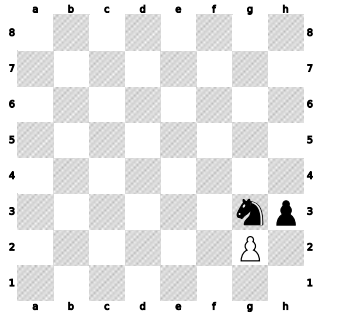
U06 E07 Juegan las blancas. ¿A cuáles de las casillas c4, d4 y e4 puede ir el rey?



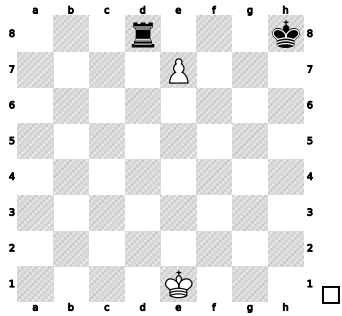
U06 E08 Juegan las negras. ¿Puede el rey negro ir a g7? ¿A qué casillas puede ir?



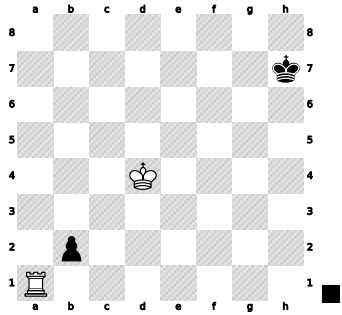
U06 E09 ¿Qué jugadas tienen los dos peones del diagrama?



U06 E10 ¿Qué puede hacer el peón blanco de g2?



U06 E11 Juegan las blancas. ¿Qué jugadas puede hacer el peón de e7? ¿Cuál elegirías?



U06 E12 Juegan las negras. ¿Dónde puede coronar el peón de b2? ¿Qué jugada eliges?

Práctica con tablero. Juega tres carreras de peones (apartado 6.7) con otra persona, cambiando de color en cada una. Al terminar, explicad con vuestras palabras la diferencia entre avanzar y atacar con un peón.

Para recordar

- El peón avanza una casilla hacia delante (dos desde su casilla inicial) y nunca retrocede.
- Captura en diagonal hacia delante y controla esas dos casillas aunque estén vacías.
- Al llegar a la última fila se convierte en dama, torre, alfil o caballo, sin importar qué piezas se hayan capturado.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios bien, incluidos los dos de peones negros (E02 y E05) y las dos coronaciones (E11 y E12), puedes continuar.

UNIDAD 7

Jaque mate y ahogado

En esta unidad *Saber si una posición es jaque, jaque mate, ahogado o una posición en la que la partida sigue, y encontrar los primeros mates en una jugada.*



Lección y ejercicios en Lichess

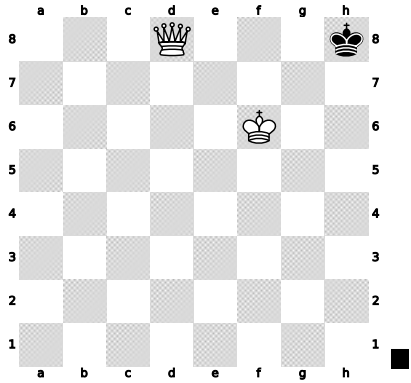
Ya conoces el objetivo del ajedrez: dar jaque mate. Ahora vamos a definirlo con precisión, porque hay una situación muy parecida, el **ahogado**, que tiene el resultado contrario: en lugar de ganar, la partida termina en tablas. Confundirlos cuesta muchas partidas ganadas. Recuerda, además, que un jugador suele tener otras piezas aparte del rey, y que todas cuentan.

7.1 El jaque mate

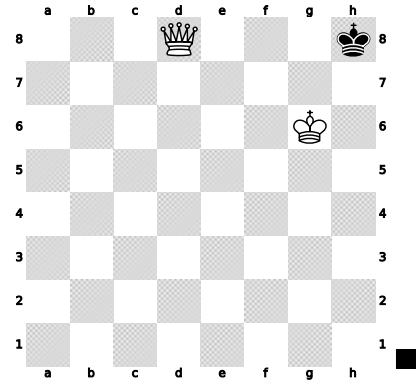
Hay **jaque mate**, o simplemente **mate**, cuando el rey está en jaque y su bando **no tiene ninguna jugada legal** para salir de él. La partida termina en ese momento y gana quien ha dado el mate. El rey no llega a capturarse nunca.

7.2 Antes de decir mate: capturar, tapar o escapar

Para saber si un jaque es mate, repasa las tres defensas que estudiaste en la unidad 5. ¿Puede el rey **escapar** a una casilla no atacada? ¿Puede alguna pieza **capturar** al atacante? ¿Puede alguna pieza **interponerse**? Si la respuesta a las tres es no, es mate. Basta con un sí para que la partida continúe.



Jaque, pero no mate: el rey escapa a h7.

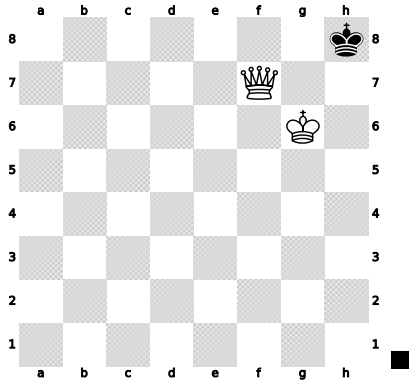


Mate: el rey blanco controla g7 y h7.

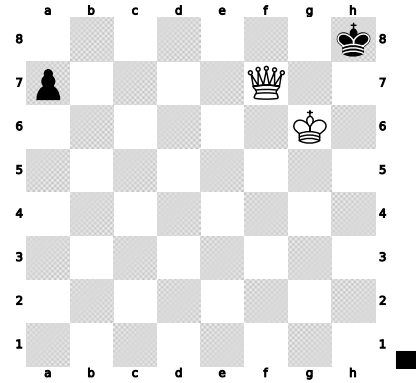
Los dos diagramas se diferencian solo en la casilla del rey blanco. En el primero, el rey negro está en jaque pero puede huir a h7. En el segundo, el rey de g6 controla g7 y h7, y la dama controla g8: no hay escapatoria, ni captura, ni pieza que tape. Es mate.

7.3 El ahogado

Hay **ahogado** cuando el bando al que le toca mover **no está en jaque**, pero **no tiene ninguna jugada legal**. Ni con el rey ni con ninguna otra pieza. La partida termina inmediatamente en **tablas** (empate), aunque un bando tenga muchísimo más material que el otro.



Ahogado: el rey no está en jaque y no puede moverse.



No es ahogado: el peón de a7 puede moverse.

En el primer diagrama, las negras no tienen ninguna jugada: g8 y g7 están controladas por la dama y h7 por el rey blanco. Pero el rey negro no está en jaque. Es ahogado: tablas. En el segundo, el rey negro tampoco puede moverse, pero las negras pueden jugar el peón a a6 o a a5. No es ahogado; la partida sigue y las blancas darán

mate enseguida. **Un rey inmóvil no basta para que haya ahogado**: hay que mirar todas las piezas.

7.4 Dos preguntas y el turno

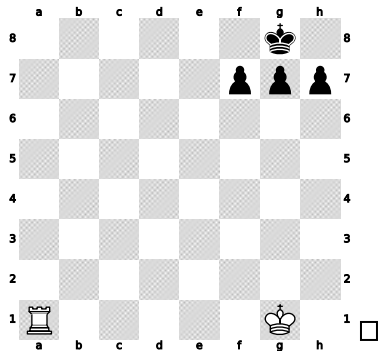
Todas estas situaciones se reconocen con dos preguntas, siempre referidas **al bando al que le toca mover**:

¿Está en jaque?	¿Tiene alguna jugada legal?	Resultado
Sí	Sí	Jaque: debe salir de él
Sí	No	Jaque mate: pierde
No	No	Ahogado: tablas
No	Sí	La partida sigue

El turno es decisivo. La misma colocación de piezas puede ser ahogado si les toca a las negras y una posición normal si les toca a las blancas. Por eso los diagramas de juego llevan siempre el cuadradito que indica a quién le toca.

7.5 Primeros mates en una jugada

Encontrar un **mate en una** significa encontrar una jugada que deje al rival en una posición de mate. El método es aplicar las preguntas al revés: busca un jaque y comprueba que, después, el rey no puede escapar, el atacante no puede ser capturado y nada puede tapar la línea.



Juegan las blancas y dan mate en una.

Las negras tienen tres peones delante de su rey, que lo protegen pero también lo encierran. La torre va a a8 y da jaque por la fila 8. El rey no puede ir a f8 ni a h8, que si-

guen en la fila de la torre, ni a f7, g7 o h7, ocupadas por sus peones. Nada captura la torre ni se interpone. Es mate. Este esquema se llama **mate del pasillo** y lo verás de nuevo en la unidad 14.

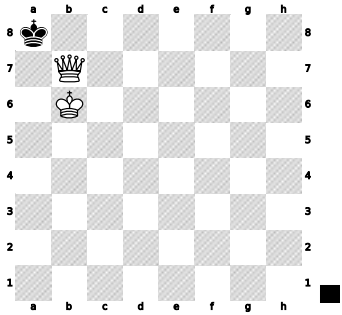
7.6 Material de más y resultado

Ir ganando en material no asegura la victoria. Si dejas al rival sin jugadas y sin darle jaque, la partida es tablas, aunque tengas una dama y una torre contra un rey solo. Cuanta más ventaja tengas, más cuidado debes poner al final: antes de cada jugada que no sea jaque, comprueba que el rival conserva al menos un movimiento legal.

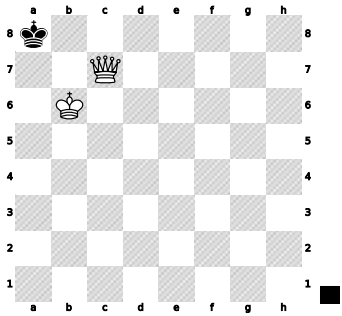
> **Errores frecuentes.** Llamar mate a cualquier jaque; creer que un rey que no se puede mover siempre está ahogado; olvidar que otra pieza puede capturar al atacante; pensar que quien tiene más material gana aunque haya ahogado.

Ejercicios de la unidad 7

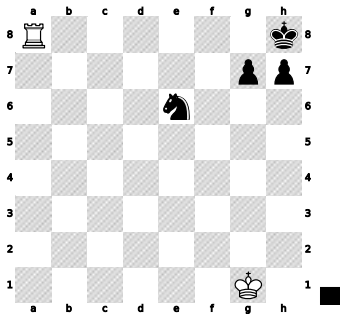
En cada ejercicio, fíjate primero en el cuadradito: indica a quién le toca mover. En los de clasificación, responde con una palabra (jaque, mate, ahogado o «la partida sigue») y una frase que lo explique.



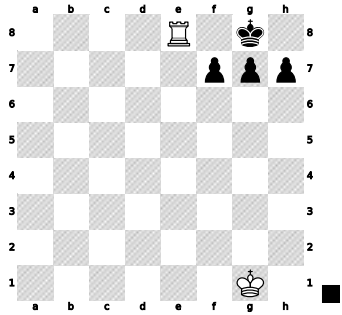
U07 E01 Juegan las negras. ¿Qué situación es?



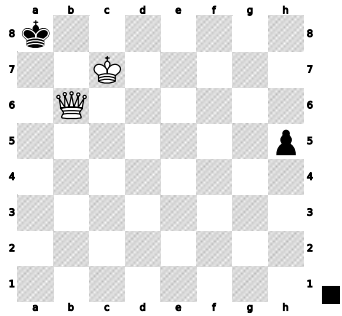
U07 E02 Juegan las negras. ¿Qué situación es?



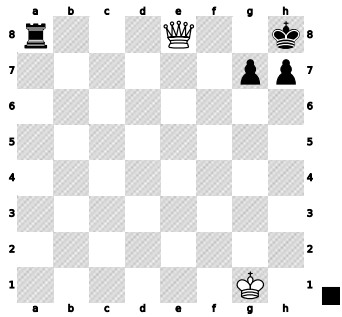
U07 E03 Juegan las negras. ¿Es mate?



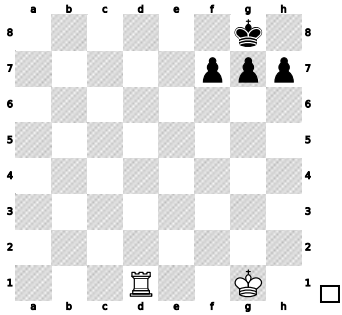
U07 E04 Juegan las negras. ¿Qué situación es?



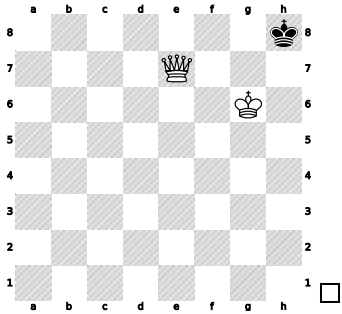
U07 E05 Juegan las negras. El rey negro no puede moverse. ¿Es ahogado?



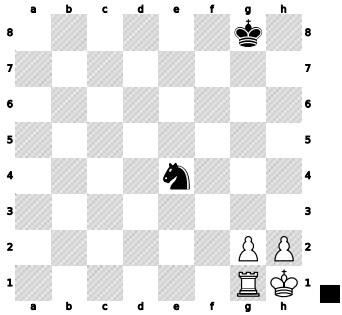
U07 E06 Juegan las negras. ¿Es mate?



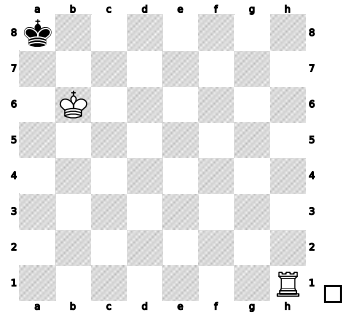
U07 E07 Juegan las blancas. Da mate en una.



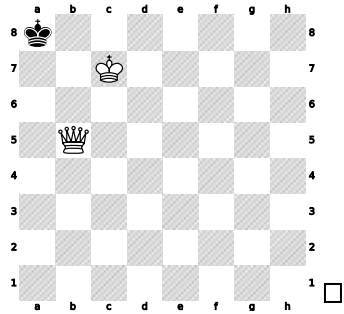
U07 E08 Juegan las blancas. Da mate en una. Hay varias soluciones: encuentra al menos una.



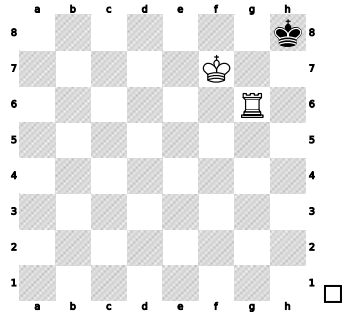
U07 E09 Juegan las negras. Da mate en una.



U07 E10 Juegan las blancas. Da mate en una.



U07 E11 Juegan las blancas. La jugada Db6 parece encerrar al rey negro. ¿Qué pasa si la juegas? Encuentra una jugada mejor.



U07 E12 Juegan las blancas. ¿Qué ocurre después de Tg7? ¿Qué jugada da mate?

Práctica con tablero. Coloca en el tablero rey y dama contra rey, con el rey negro en una esquina. Mueve la dama y, antes de soltarla, di en voz alta: «jaque», «mate», «ahogado» o «sigue». Pide a otra persona que lo compruebe con la tabla del apartado 7.4.

Para recordar

- Mate es jaque sin ninguna jugada legal; ahogado es no estar en jaque y no tener ninguna jugada legal.
- El mate gana la partida; el ahogado es tablas, sea cual sea el material.
- Las dos preguntas se hacen siempre para el bando al que le toca mover, y con todas sus piezas.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios bien, y correctos los dos casos con otras piezas que pueden mover (E03 y E05), continúa. Si confundes mate y ahogado, vuelve a la tabla del apartado 7.4 antes de seguir.

UNIDAD 8

Las reglas especiales

En esta unidad *Ejecutar los dos enroques y la captura al paso, y saber en cada posición si están permitidos.*

Lección y ejercicios en Lichess

Ya conoces cómo se mueve cada pieza. Faltan dos movimientos especiales que todo jugador debe dominar antes de su primera partida: el **enroque**, que mueve el rey y una torre a la vez, y la **captura al paso**, una forma particular de capturar un peón. Ninguna de las dos es difícil, pero las dos tienen condiciones que conviene revisar una por una.

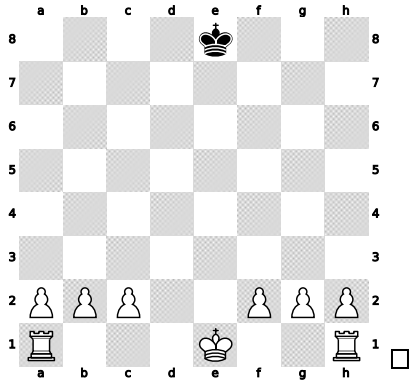
8.1 Para qué sirve el enroque

Al empezar la partida, el rey está en el centro de su primera fila, que es por donde suelen abrirse las líneas de ataque. El enroque permite, en una sola jugada, **llevar el rey a un lado del tablero**, protegido por sus peones, y **sacar la torre hacia el centro**, donde será útil. Por eso casi todas las partidas tienen un enroque en las primeras diez o quince jugadas.

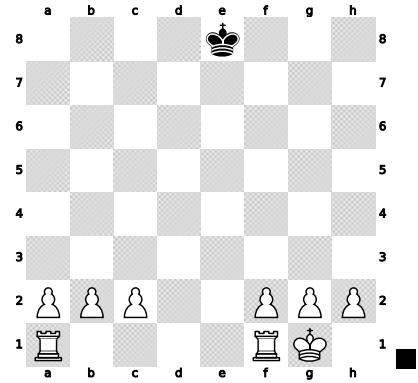
8.2 Cómo se enroca

El rey se desplaza **dos casillas** hacia una de sus torres, y esa torre salta por encima del rey y se coloca en la casilla de su lado. Aunque se mueven dos piezas, **es una sola jugada**. Hay dos enroques:

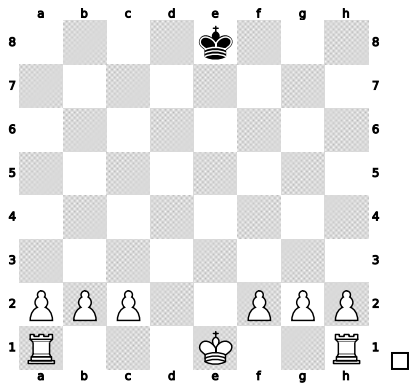
- **Enroque corto**, hacia la torre más cercana (la de h1 o h8). El rey va a g1 (g8) y la torre a f1 (f8). Se anota 0-0.
- **Enroque largo**, hacia la torre más lejana (la de a1 o a8). El rey va a c1 (c8) y la torre a d1 (d8). Se anota 0-0-0.



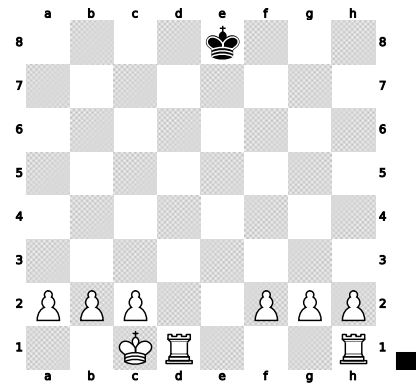
Antes del enroque corto.



Después: rey en g1, torre en f1.



Antes del enroque largo.



Después: rey en c1, torre en d1.

En un tablero real, toca primero el rey, muévelo dos casillas y después mueve la torre con la misma mano. Si tocas primero la torre, el reglamento puede obligarte a hacer una jugada solo con la torre.

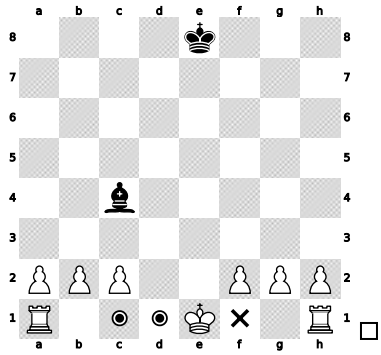
8.3 Las condiciones del enroque

Se puede enrocar solo si se cumplen **todas** estas condiciones. Las dos primeras dependen de la historia de la partida; las demás, de la posición actual.

- El rey **no se ha movido nunca** en la partida, ni siquiera para volver a su casilla.
- La torre con la que se enroca **no se ha movido nunca**. Si solo se ha movido la otra, el enroque hacia este lado sigue permitido.
- Todas las casillas **entre el rey y la torre están vacías**.
- El rey **no está en jaque** en ese momento.
- El rey **no pasa por una casilla atacada** ni **llega a una casilla atacada**.

8.4 Lo que importa es el rey

La última condición se refiere solo a las casillas que pisa el rey: e1, f1 y g1 en el corto; e1, d1 y c1 en el largo. **La torre sí puede estar atacada**, y en el enroque largo la casilla b1 (que solo atraviesa la torre) también puede estar atacada. Lo que no puede atravesar es una pieza: b1 debe estar vacía.

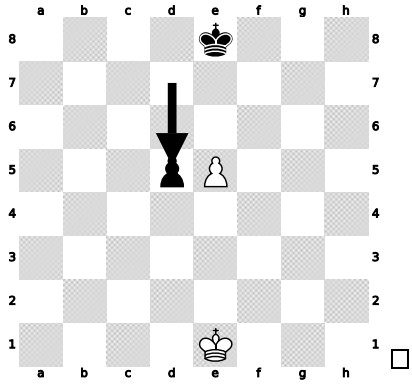


Las blancas no pueden enrocar corto: el alfil ataca f1. El largo sí está permitido.

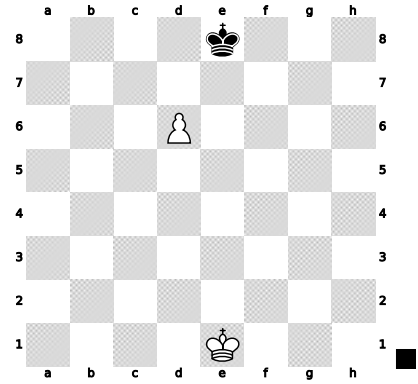
8.5 La captura al paso

Recuerda que un peón, desde su casilla inicial, puede avanzar dos casillas. Esa ventaja tiene un límite: si al avanzar dos casillas **pasa junto a un peón contrario** que podría haberlo capturado si hubiera avanzado solo una, ese peón contrario puede capturarlo **como si hubiera avanzado una sola casilla**. Es la **captura al paso**.

- Solo la hace un peón contra otro peón.
- El peón que captura está en su quinta fila (la 5 para las blancas, la 4 para las negras), en una columna vecina.
- El peón contrario acaba de avanzar dos casillas y ha quedado justo a su lado.
- Hay que hacerla **inmediatamente**, en la jugada siguiente. Si no, el derecho se pierde.



Las negras acaban de jugar d7-d5.



Las blancas capturan al paso: el peón va a d6 y se retira el de d5.

Fíjate en el detalle más importante: un diagrama aislado no dice si la captura al paso es posible, porque no muestra cuál fue la última jugada. Por eso, en este libro, siempre que haga falta se indicará la jugada anterior. En la notación se añade a veces «a.p.» después de la jugada: exd6 a.p.

8.6 Repaso de la promoción

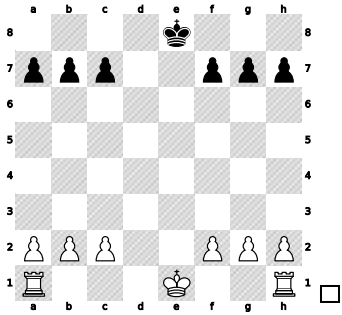
La promoción, que ya estudiaste en la unidad 6, completa las reglas especiales. Recuerda que el peón se transforma en la pieza elegida en la misma jugada en que llega a la última fila, y que esa pieza actúa desde ese momento. Antes de coronar, mira si la casilla de llegada está atacada: una dama nueva que se captura en la jugada siguiente no sirve de mucho.

> **Errores frecuentes.** Enrocar estando en jaque o pasando por una casilla atacada; aplicar a la torre las condiciones del rey; mover el rey tres casillas en el enroque largo; capturar al paso una o dos jugadas después del avance doble.

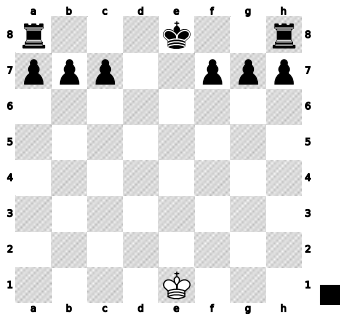
> **Para el profesor.** Un caso avanzado: la captura al paso también es ilegal si deja al propio rey en jaque, por ejemplo al retirar de una fila los dos peones que tapaban la línea de una torre contraria. No hace falta explicarlo en la primera lectura.

Ejercicios de la unidad 8

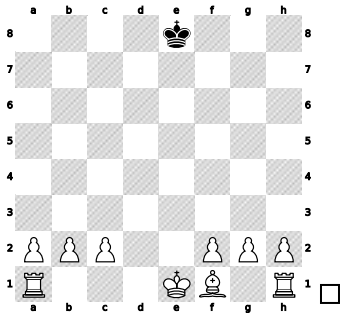
Si un ejercicio depende de jugadas anteriores, el enunciado las indica. Si no se dice nada, supón que el rey y las torres no se han movido.



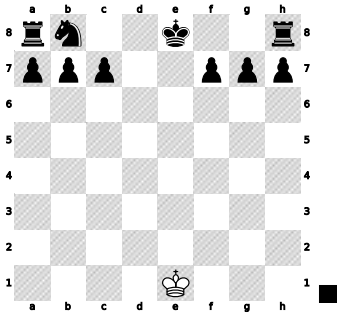
U08 E01 Juegan las blancas. Haz el enroque corto. ¿En qué casillas quedan el rey y la torre?



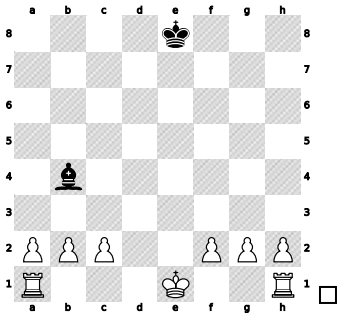
U08 E02 Juegan las negras. Haz el enroque largo. ¿En qué casillas quedan el rey y la torre?



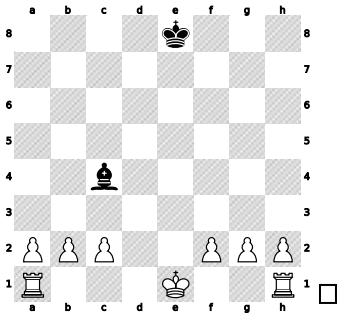
U08 E03 Juegan las blancas. ¿Qué enroque pueden hacer?



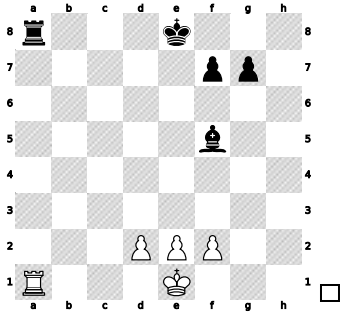
U08 E04 Juegan las negras. ¿Qué enroque pueden hacer?



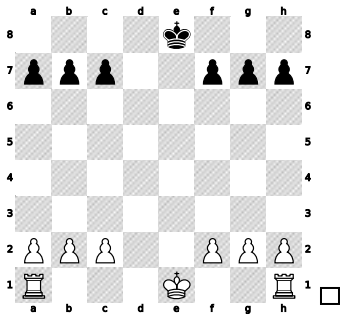
U08 E05 Juegan las blancas, que están en jaque. ¿Pueden enrocar corto para poner el rey a salvo?



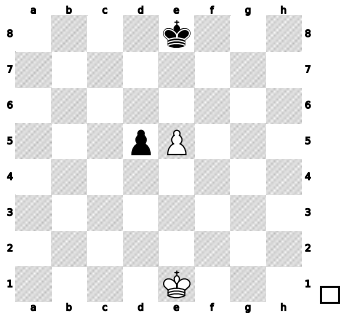
U08 E06 Juegan las blancas. ¿Pueden enrocar corto? ¿Y largo?



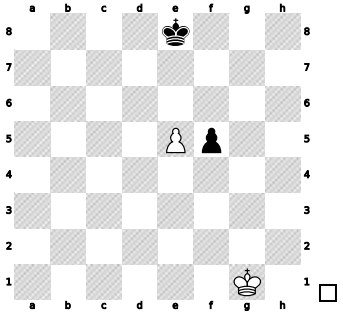
U08 E07 Juegan las blancas. La torre de a1 está atacada y la casilla b1 también. ¿Pueden enrocar largo?



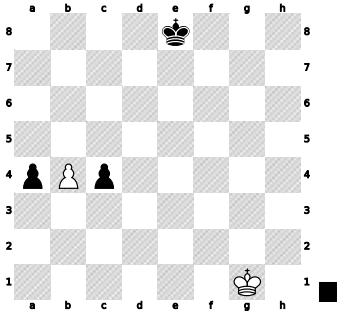
U08 E08 Juegan las blancas. En esta partida, las blancas jugaron el rey de e1 a f1 y, dos jugadas después, lo devolvieron a e1. Las torres no se han movido. ¿Pueden enrocar?



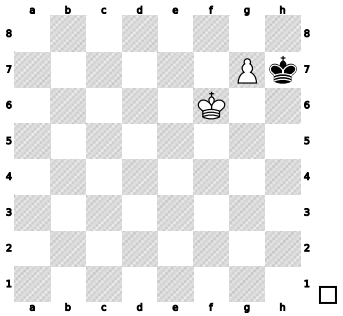
U08 E09 Las negras acaban de jugar d7-d5. Juegan las blancas. ¿Puede el peón de e5 capturar al paso? ¿Dónde queda?



U08 E10 Las negras jugaron f7-f5 hace dos jugadas. Desde entonces, las blancas jugaron Rf1-g1 y las negras Rd8-e8. ¿Puede ahora el peón de e5 capturar en f6?



U08 E11 Las blancas acaban de jugar b2-b4. Juegan las negras. ¿Qué capturas al paso tienen?



U08 E12 Juegan las blancas. ¿Conviene coronar ya con g8=D+? ¿Qué jugada es mejor?

> **Práctica con tablero.** Prepara con otra persona tres posiciones de enroque: una permitida, una prohibida por una casilla atacada y una prohibida por una pieza en medio. Cada uno debe adivinar cuál es cuál. Después repetid la secuencia de la captura al paso con peones blancos y con peones negros.

Para recordar

- El enroque es una sola jugada: el rey va dos casillas hacia la torre y la torre salta a su lado.
- No se enroca si el rey o esa torre se han movido, si hay piezas en medio, si el rey está en jaque o si pasa o llega a una casilla atacada.
- La captura al paso se hace solo en la jugada siguiente al avance doble del peón contrario.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios bien y ningún error de seguridad del rey en los enroques (E05 y E06), estás listo para jugar tu primera partida. Antes, repite la captura al paso con los dos colores.

UNIDAD 9

Tu primera partida completa

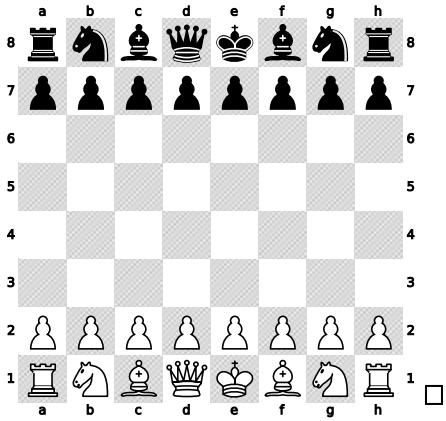
En esta unidad *Colocar las piezas sin ayuda, leer y escribir las jugadas en notación algebraica, reproducir una partida y saber cómo puede terminar.*

Lección y ejercicios en Lichess

Has aprendido todas las reglas del movimiento. Es el momento de jugar una partida completa. Antes necesitas tres herramientas: colocar las piezas correctamente, entender cómo se escriben las jugadas y conocer todas las formas en que puede terminar una partida. Con ellas podrás seguir las partidas de este libro, anotar las tuyas y revisarlas después.

9.1 La posición inicial

La primera fila de cada bando se coloca así, desde la columna «a» hasta la «h»: torre, caballo, alfil, dama, rey, alfil, caballo, torre. Los peones ocupan toda la fila siguiente. Para no confundir la dama con el rey hay una regla fácil: **la dama va en la casilla de su color**. La dama blanca en d1, que es blanca; la dama negra en d8, que es negra. Los reyes quedan uno frente al otro en la columna «e».



La posición inicial. Dama blanca en d1 (casilla blanca) y dama negra en d8 (casilla negra).

Comprueba también la orientación de la unidad 1: casilla blanca a la derecha de cada jugador. Si el tablero está bien orientado y las damas están en su color, todo lo demás encaja.

9.2 Jugadas y turnos

En el ajedrez, la palabra **jugada** se usa de dos formas. Un movimiento de un solo bando es una jugada, pero las jugadas también se **numeran** de dos en dos: la jugada 1 está formada por el primer movimiento de las blancas y la respuesta de las negras. Así, «12.» señala el duodécimo movimiento de las blancas, y la respuesta negra pertenece a la misma jugada 12.

9.3 La notación algebraica

Para escribir una jugada se indica la **pieza** con su letra y la **casilla de llegada**. No hace falta escribir de dónde sale, porque casi siempre solo una pieza puede llegar allí.

Qué ocurre	Cómo se escribe	Ejemplo
Una pieza va a una casilla	Letra + casilla	Cf3 (caballo a f3)
Un peón avanza	Solo la casilla	e4
Una pieza captura	Letra + x + casilla	Axc6
Un peón captura	Columna de salida + x + casilla	exd5
Jaque	Se añade +	Dh5+
Jaque mate	Se añade #	Txh5#
Enroque corto / largo	0-0 / 0-0-0	0-0
Promoción	Casilla + = + pieza	e8=D

Las jugadas de las blancas van detrás del número de la jugada y un punto: **1.e4**. Las de las negras se escriben a continuación (**1.e4 e5**); si aparecen solas, se ponen tres puntos tras el número: **1...e5**. En los libros también verás signos de valoración: ! para una buena jugada, ? para un error.

Cuando dos piezas iguales pueden ir a la misma casilla, se añade la columna (o la fila) de salida: **Cbd2** indica que va a d2 el caballo de la columna «b». No te preocupes por estos casos ahora; los encontrarás pocas veces.

> **Atención: la R.** En castellano, R es el **rey** y T la torre. Los programas y los archivos de partidas (formato PGN) usan las letras inglesas: K rey, Q dama, R torre (*rook*), B alfil, N caballo. Si lees «R» en un archivo inglés, es una torre.

9.4 Cómo leer un diagrama

Un diagrama muestra una posición en un instante. Se ve desde el lado de las blancas, salvo aviso, y el cuadradito de la derecha indica quién juega. Para pasar de un diagrama a tu tablero, coloca primero los reyes, después las piezas y por último los peones, fila por fila, y comprueba al final que coinciden las coordenadas.

9.5 Cómo termina una partida

- **Jaque mate**: gana quien lo da.
- **Abandono**: un jugador puede rendirse en cualquier momento y su rival gana. Se hace diciéndolo o deteniendo el reloj, y es un gesto correcto cuando la partida está claramente perdida.
- **Tablas por acuerdo**: los dos jugadores pueden acordar el empate.
- **Ahogado**: tablas, como viste en la unidad 7.
- **Otras tablas**: cuando ninguno de los dos puede dar mate con lo que le queda (por ejemplo, rey contra rey); cuando la misma posición se repite tres veces y se reclama; y cuando pasan cincuenta jugadas de cada bando sin capturas ni movimientos de peón. Los detalles de estos casos están en el glosario.

Una victoria vale un punto, unas tablas medio punto y una derrota cero. En una planilla, el resultado se escribe 1-0 (ganan blancas), 0-1 (ganan negras) o ½-½ (tablas).

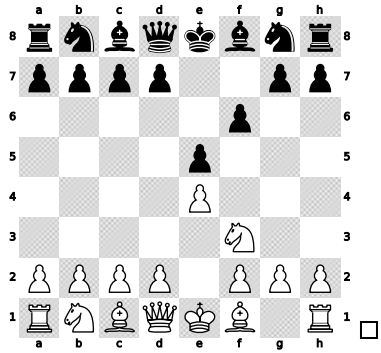
9.6 Partida didáctica 1

La siguiente partida es un ejemplo de enseñanza, no una partida de jugadores reales. Reprodúcela en tu tablero jugada a jugada. En cada diagrama, detente y comprueba que tu posición es idéntica. Las pausas te piden que pienses antes de seguir.

Partida didáctica 1: un rey sin refugio

Juegan dos aficionados. Las negras cometen un error en la segunda jugada y, a partir de ahí, su rey tiene que huir por todo el tablero.

1.e4 e5 2.Cf3 f6



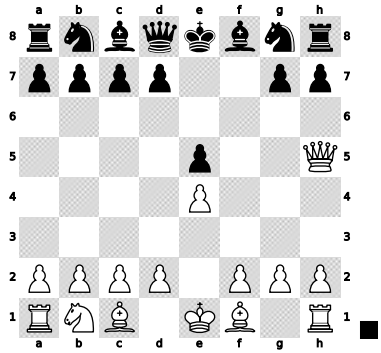
Juegan las blancas.

Las blancas sacan el caballo, que ataca el peón de e5. Las negras lo defienden con el peón de f6. Parece lógico, pero ese peón abre la diagonal que va de h5 a su rey (h5-g6-f7-e8). ¿Qué piezas blancas podrían aprovecharla?

3.Cxe5

Las blancas entregan el caballo: Cxe5. Si las negras lo capturan, la dama blanca entrará por h5 con jaque. Lo prudente para las negras sería no tomar y jugar De7.

3...fxe5 4.Dh5+



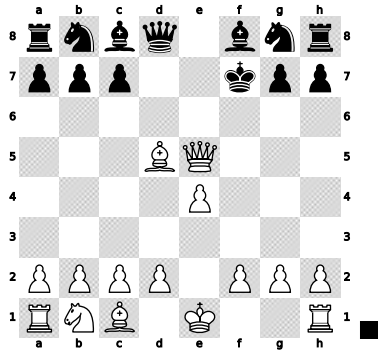
Juegan las negras. Están en jaque.

Pausa: ¿qué respuestas tienen las negras? El rey puede ir a e7, o se puede tapar con g6. Si tapan con g6, la dama captura en e5 con jaque y después gana la torre de h8. Las negras eligen apartar el rey.

4...Re7 5.Dxe5+ Rf7 6.Ac4+

El alfil da jaque por la diagonal c4-d5-e6-f7. Las negras tapan con el peón.

6...d5 7.Axd5+



Juegan las negras.

Las blancas capturan el peón con un nuevo jaque. Fíjate en el balance: las blancas entregaron un caballo y han recuperado tres peones, y el rey negro está en medio del tablero, sin protección.

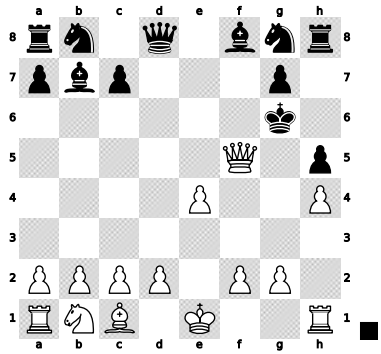
7...Rg6 8.h4

Una jugada tranquila pero amenazante: el peón quiere seguir a h5 para dar jaque al rey. Las negras lo frenan.

8...h5 9.Axb7

Las blancas ganan otro peón y atacan la torre de a8. Las negras capturan el alfil.

9...Axb7 10.Df5+



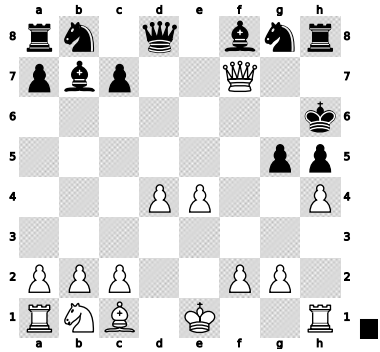
Juegan las negras.

Pausa: ¿adónde puede ir el rey negro? Solo a h6: f7 y f6 están controladas por la dama.

10...Rh6 11.d4+

Jaque descubierto: el peón se aparta y abre la diagonal del alfil de c1 hacia h6. Las negras solo pueden tapar con g5.

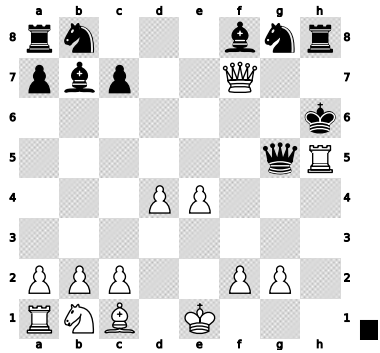
11...g5 12.Df7



Juegan las negras.

Una jugada sin jaque, pero decisiva. La dama vigila g6 y h5, y el peón de h4 amenaza capturar en g5 con jaque. Las negras intentan defenderse.

12...De7 13.hxg5+ Dxg5 14.Txh5#



Jaque mate.

La torre, que no se había movido en toda la partida, da el mate por la columna «h». Comprueba las tres defensas. Escapar: g6, g7 y h7 están controladas por la dama blanca. Capturar: la dama negra de g5 podría tomar la torre, pero no puede moverse porque el alfil de c1 apunta al rey a través de ella. Tapar: la torre está pegada al rey.

Resultado: 1-0. Revisa ahora la partida con tres preguntas. ¿Cuál fue el primer error de las negras? (2...f6, que debilitó la diagonal de su rey, y sobre todo 3...fxe5). ¿Qué tenían en común las jugadas de las blancas? (Casi todas fueron jaques o amenazas directas: las negras nunca tuvieron tiempo de organizar su defensa). ¿Qué pieza blanca

no se movió hasta el final? (La torre de h1, que dio el mate sin moverse de su columna hasta la última jugada).

9.7 Tu primera partida

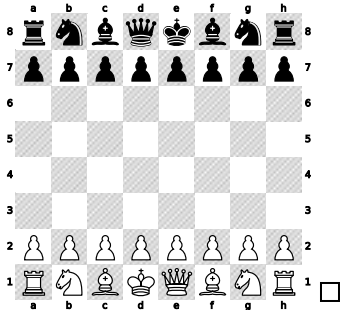
Juega ahora una partida contra otra persona, sin reloj o con mucho tiempo. No importa ganar. Fíjate en tres cosas: que cada jugada sea legal, que respondes a los jaques y que reconoces el final de la partida. Si podéis, anotad las jugadas en una hoja: así podréis repetir la partida y descubrir dónde cambió el rumbo.

> **Errores frecuentes.** Confundir la R de rey con la R inglesa de torre; anotar solo las jugadas propias; perder el turno al reproducir una partida (comprueba los diagramas); colocar la dama fuera de su color.

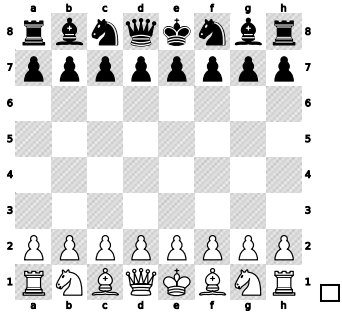
Ejercicios de la unidad 9

Para los ejercicios de reproducción, usa un tablero real.

U09 E01 ¿En qué casilla se coloca la dama blanca? ¿Y la negra? ¿Qué regla te ayuda a recordarlo?



U09 E02 Este tablero está mal colocado. ¿Qué error hay?



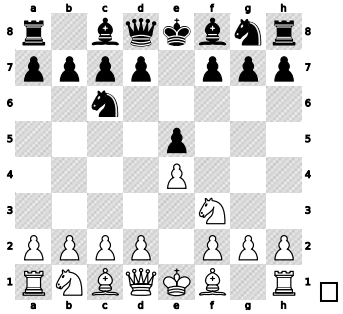
U09 E03 Este tablero también tiene un error. ¿Cuál?

U09 E04 Escribe en notación: a) el peón blanco va de e2 a e4; b) el alfil de c1 captura en g5; c) una torre va a d8 y da jaque; d) las negras enrocan largo.

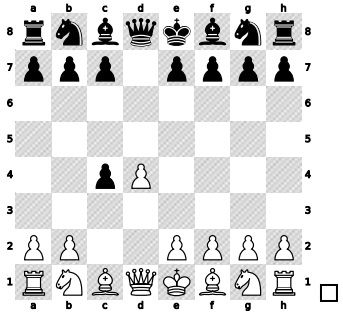
U09 E05 Explica con palabras: a) Cxe5; b) Dh5+; c) 0-0; d) exd6 a.p.; e) b8=D.

U09 E06 En una planilla se lee «12.Ab5+ c6». ¿Quién hace cada jugada? ¿Qué significa el signo +?

U09 E07 Un programa muestra las jugadas «1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 Qe7». Escríbelas en castellano.



U09 E08 ¿Qué jugadas, una de cada bando por turno, llevan desde la posición inicial a este diagrama?



U09 E09 Este diagrama surge tras dos jugadas de cada bando. Escríbelas.

U09 E10 Reproduce en tu tablero: 1.e4 e5 2.Ac4 Cc6 3.Dh5 Cf6 4.Dxf7. ¿Cómo ha terminado la partida?

U09 E11 Reproduce: 1.f3 e5 2.g4 Dh4. Juegan las blancas. ¿Qué ha ocurrido?

U09 E12 ¿Cuál es el resultado en cada caso? a) Las negras reciben mate. b) Le toca a las blancas, no están en jaque y no tienen ninguna jugada. c) Las blancas paran el reloj y dicen «abandono». d) Los dos jugadores acuerdan terminar.

> **Práctica con tablero.** Juega una partida completa con otra persona y anotad las jugadas. Al terminar, rellenad una ficha breve: resultado, cómo terminó, una jugada ilegal que intentasteis (si la hubo) y un momento en que no visteis una amenaza.

Para recordar

- La dama se coloca en la casilla de su color; el tablero, con la casilla blanca a la derecha.
- Una jugada se escribe con la letra de la pieza y la casilla de llegada; x es captura, + jaque y # mate.
- Una partida termina por mate, abandono o tablas (acuerdo, ahogado y otros casos).

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios bien y la partida didáctica reproducida al menos durante ocho jugadas sin alterar la posición, puedes continuar. En tu propia partida, lo importante es detectar y corregir las jugadas ilegales, no ganar.

UNIDAD 10

Antes de mover, mira

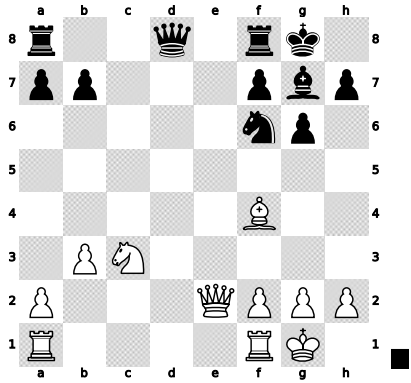
En esta unidad *Adquirir una rutina breve de observación que evite perder piezas y pasar por alto amenazas de mate.*

Lección y ejercicios en Lichess

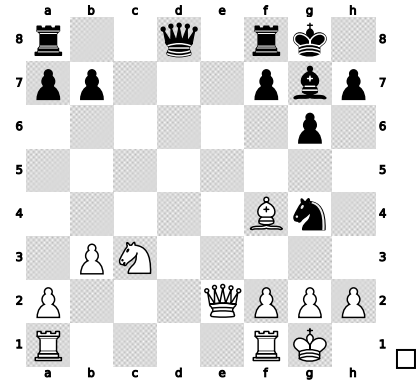
Si revisas tu primera partida, lo más probable es que se decidiera por algo muy simple: una pieza que quedó sin defensa, un jaque que no viste venir, una captura que no era tan buena como parecía. Así se deciden casi todas las partidas entre principiantes, y también muchas entre jugadores con experiencia. La buena noticia es que se puede corregir con un hábito: mirar antes de mover.

10.1 ¿Qué ha cambiado?

Cada jugada del adversario cambia algo. Una pieza llega a una casilla nueva, y desde allí ataca casillas que antes no atacaba. Pero también deja libre la casilla de donde salió, y eso puede abrir una línea para otra pieza. La primera pregunta, antes incluso de pensar en tu plan, es: **¿qué ha cambiado con su última jugada?**



Antes: juegan las negras.



Después de ...Cg4: juegan las blancas.

Las negras han movido el caballo de f6 a g4. Lo evidente es que el caballo ataca ahora f2 y h2, pero esos peones están defendidos por el rey. Lo importante está en otro sitio: al salir de f6, el caballo ha **abierto la diagonal** del alfil de g7, que ahora ataca el

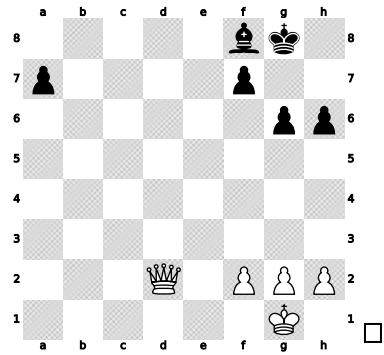
caballo blanco de c3. Ese caballo no está defendido. Si las blancas solo miran la pieza que se ha movido, lo perderán.

10.2 Jaques y amenazas

Una **amenaza** es lo que el rival podría hacer en su próxima jugada si tú no lo impides: capturar una pieza, dar un jaque peligroso o dar mate. Para descubrirla, imagina que pudieras pasar y pregúntate: «¿Qué jugaría él ahora?». Empieza siempre por lo más grave: los jaques y las amenazas de mate.

10.3 Piezas atacadas e indefensas

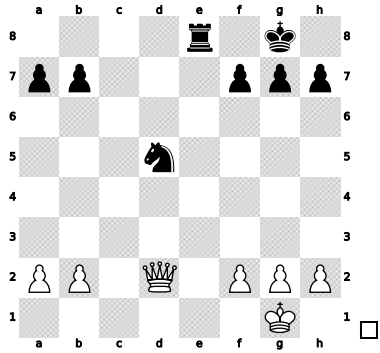
Repasa después tus piezas una por una: ¿está atacada alguna? ¿Está defendida? Una pieza atacada y sin defensa se llama, en el lenguaje de los jugadores, una pieza **colgada**. Las piezas colgadas son la causa más frecuente de derrota entre principiantes. Ojo también con las defensas a distancia: un alfil o una torre pueden defender desde el otro lado del tablero.



Juegan las blancas. El peón de h6 parece libre, pero el alfil de f8 lo defiende.

10.4 Las líneas que abres tú

Lo que ocurre con las jugadas del rival ocurre también con las tuyas. Cuando mueves una pieza, deja de defender las casillas que defendía y puede abrir una línea hacia algo valioso. En el diagrama siguiente, las blancas pueden capturar el caballo de d5 con la dama. Parece un regalo. Pero la dama de d2 es la única pieza que defiende la casilla e1. Si se va a d5, la torre negra entra con mate: ...Te1#.



Juegan las blancas. ¿Dxd5? Te1#.

Antes de ganar material, por tanto, comprueba que no hay una amenaza de mate. En esta posición, una jugada prudente como h3 abre una salida al rey y elimina el peligro; ya habrá tiempo para el caballo.

10.5 ¿Es segura la casilla de llegada?

Cuando hayas elegido una jugada, mira la casilla donde va a quedar la pieza: ¿la ataca alguna pieza contraria?, ¿está defendida?, ¿podría el rival capturarla con una pieza de menos valor? Muchos errores se evitan en este último instante.

10.6 La rutina completa

Juntamos todo en una rutina de cuatro preguntas. Hazla en cada jugada, despacio al principio; con la práctica se vuelve automática:

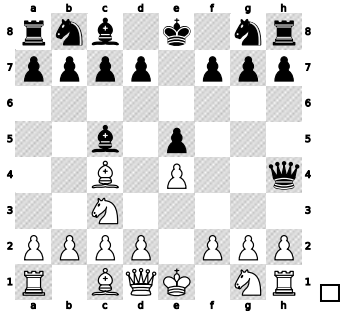
- **Mi rey**: ¿estoy en jaque?, ¿me pueden dar mate o un jaque peligroso?
- **Su amenaza**: ¿qué ha cambiado con su última jugada?, ¿qué haría si yo pasara?
- **Mis piezas**: ¿hay alguna atacada y sin defensa suficiente?
- **Mi jugada**: ¿la casilla de llegada es segura?, ¿qué deja de defender la pieza que muevo?

Una advertencia: no todas las posiciones esconden un peligro. Si la rutina no encuentra nada, juega tranquilo y ocúpate de tu plan. Inventar amenazas que no existen también hace perder tiempo.

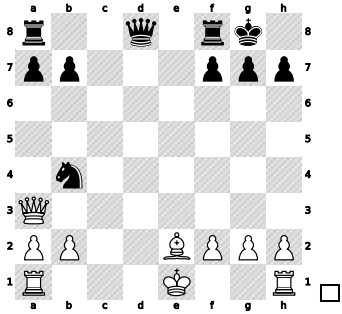
> **Errores frecuentes.** Mirar solo la pieza que acaba de moverse; olvidar los ataques a distancia; creer que una pieza defendida nunca se puede perder; buscar un ataque propio mientras el rey está amenazado.

Ejercicios de la unidad 10

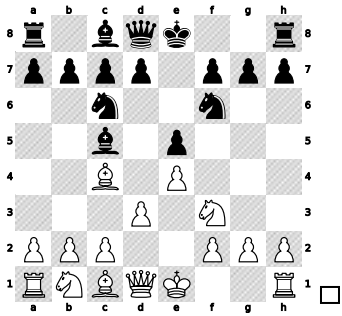
En los ejercicios de amenazas, imagina que te toca pasar: ¿qué jugaría el rival?



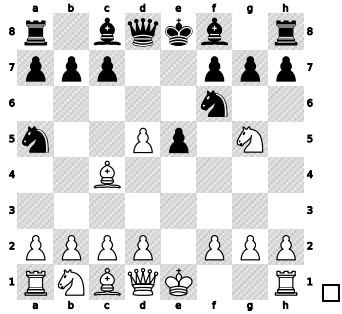
U10 E01 1.e4 e5 2.Ac4 Ac5 3.Cc3 Dh4. Juegan las blancas. ¿Qué amenazan las negras?



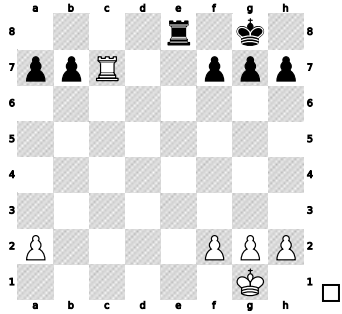
U10 E02 Juegan las blancas. ¿Qué amenaza el caballo negro?



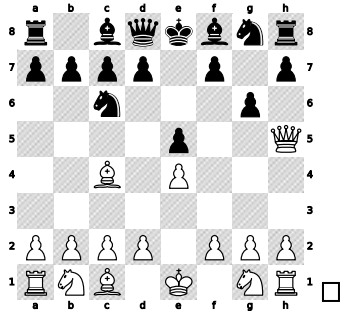
U10 E03 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 Cf6. Juegan las blancas. ¿Tienen las negras alguna amenaza inmediata?



U10 E04 Juegan las blancas. ¿Qué pieza blanca está atacada? ¿Está defendida?



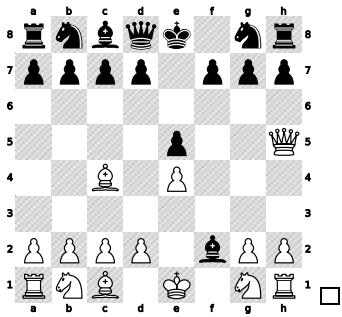
U10 E05 Juegan las blancas. Tienen la torre en séptima y podrían capturar el peón de b7. ¿Es buena idea? Elige una jugada segura.



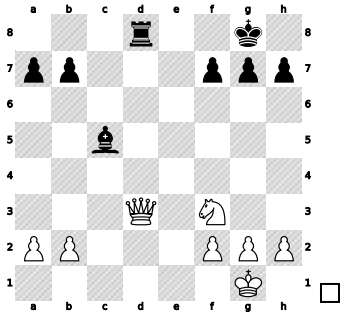
U10 E06 1.e4 e5 2.Dh5 Cc6 3.Ac4 g6. Juegan las blancas. La dama está atacada. ¿Adónde la llevas?



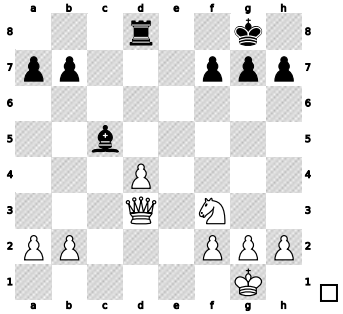
U10 E07 1.e4 Cf6 2.e5. Juegan las negras. El caballo está atacado por el peón. ¿Qué casilla eliges? ¿Hay alguna mala?



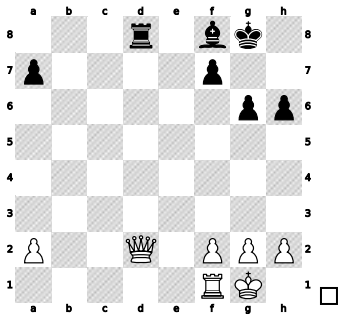
U10 E08 1.e4 e5 2.Ac4 Ac5 3.Dh5 Axf2+. Las blancas pensaban dar mate con Dxf7. ¿Pueden hacerlo ahora? ¿Qué deben jugar?



U10 E09 Las negras acaban de jugar Ad6-c5. Juegan las blancas. ¿Qué pieza blanca está atacada ahora que antes no lo estaba?



U10 E10 La misma posición del ejercicio anterior, pero con un peón blanco en d4. ¿Sigue atacada la dama?



U10 E11 Juegan las blancas. Tu compañero propone Dxh6 para ganar un peón. ¿Qué le dices?



U10 E12 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d3. Juegan las negras. ¿Es buena idea Cxe4 para ganar un peón?

Práctica con tablero. Juega una partida lenta y, durante las diez primeras jugadas, di en voz alta las cuatro preguntas de la rutina antes de cada movimiento. Tu compañero puede hacer de observador y apuntar cuántas veces te saltas alguna.

Para recordar

- Antes de mover, pregúntate qué ha cambiado con la última jugada del rival, incluida la casilla que dejó libre.
- Busca primero jaques y amenazas de mate; después, piezas atacadas e indefensas.
- Comprueba que tu casilla de llegada es segura y qué deja de defender la pieza que mueves.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios correctos y la amenaza explicada en tres posiciones nuevas de tus partidas, sigue adelante. Apunta qué tipo de error cometes más (amenaza no vista, pieza colgada, línea abierta): te dirá qué repasar, sin que sea una etiqueta sobre tu capacidad.

UNIDAD 11

Capturar, defender y cambiar

En esta unidad *Valorar los cambios sencillos y distinguir entre ganar material, cambiarlo por algo equivalente o perderlo después de la recaptura.*

Lección y ejercicios en Lichess

Con la rutina de la unidad anterior ya ves qué piezas están atacadas. Ahora falta decidir qué hacer con esa información. ¿Conviene capturar? ¿Qué pasa si el rival recaptura? ¿Basta con defender una pieza atacada o hay que retirarla? Para responder necesitamos una forma sencilla de comparar lo que se da y lo que se recibe.

11.1 El valor de las piezas

Los jugadores usan una escala orientativa, medida en peones:

Pieza	Valor aproximado
Peón	1
Caballo	3
Alfil	3
Torre	5
Dama	9

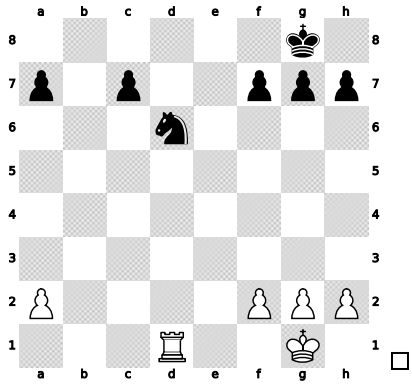
Caballo y alfil se llaman **piezas menores**; torre y dama, **piezas mayores**. Cambiar una torre por una pieza menor se llama perder (o ganar) **la calidad**. Estos números no son leyes: una pieza bien colocada vale más que otra encerrada, y en el final un peón a punto de coronar vale casi una dama. Pero como guía para empezar son muy útiles.

11.2 El rey no tiene precio

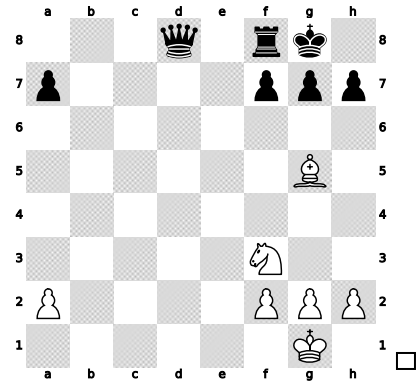
El rey no aparece en la tabla porque no se puede cambiar: su pérdida es la pérdida de la partida. Por eso cualquier consideración material queda por detrás de su seguridad.

11.3 Captura y recaptura

Para valorar una captura no basta con mirar lo que ganas en la primera jugada. Hay que seguir la secuencia hasta el final, incluida la **recaptura** del rival, y hacer el balance: lo que has capturado menos lo que has perdido.



Txd6? cxd6: torre (5) por caballo (3). Balance: −2.



Axd8 Txd8: dama (9) por alfil (3). Balance: +6.

En el primer diagrama, la torre puede capturar el caballo, pero el peón de c7 lo defiende. Después de Txd6 cxd6, las blancas han entregado 5 a cambio de 3. En el segundo, la dama negra está atacada por el alfil. Aunque esté defendida por la torre, a las blancas les conviene capturar: Axd8 Txd8 deja un balance de 9 a 3 a su favor. **Que una pieza esté defendida no significa que no se pueda capturar con ventaja**: depende de qué pieza captura.

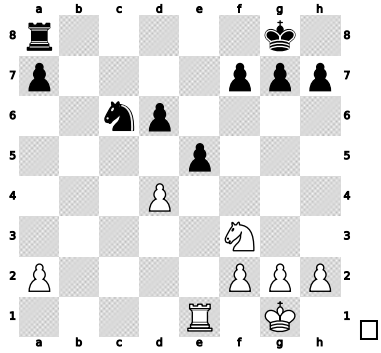
11.4 Defender o retirar

Cuando una de tus piezas está atacada tienes dos recursos básicos: **defenderla** con otra pieza o **retirarla** a una casilla segura. Defender funciona si el atacante vale lo mismo o más que la pieza atacada. Pero si el atacante es una pieza de menos valor, la defensa no basta: si un alfil ataca tu torre, aunque la defiendas perderás 5 a cambio de 3. En ese caso hay que retirarla.

11.5 Cuando atacan y defienden varias piezas

Si una casilla está atacada por varias piezas y defendida por varias, la secuencia de capturas puede alargarse. Dos consejos para contarla: compara el **número** de atacantes y defensores, pero sobre todo su **valor y su orden**. Lo normal es capturar primero con la pieza de menos valor. Si en algún momento la recaptura no compensa, el bando

que va a perder deja de capturar. Calcula siempre hasta el final y haz el balance de toda la secuencia.



Juegan las blancas. ¿dxe5 o Cxe5?

El peón de e5 está atacado tres veces (peón de d4, caballo y torre) y defendido dos (peón de d6 y caballo de c6). Si las blancas empiezan por el caballo, Cxe5? dxe5, han dado 3 por 1. Lo correcto es empezar por la pieza más barata: dxe5, y si ...dxe5 o ... Cxe5, las cuentas quedan equilibradas.

11.6 El mate va primero

Todo lo anterior se aplica cuando los reyes están seguros. Si el rival amenaza mate, el balance material deja de importar: primero hay que parar la amenaza. Y al revés, si puedes dar mate, no te entretengas capturando piezas. El mate vale más que cualquier cantidad de material.

> **Errores frecuentes.** Contar solo lo que se captura; olvidar la recaptura; contar atacantes y defensores sin mirar su valor; tomar 1, 3, 3, 5 y 9 como leyes absolutas; ganar material mientras el rival prepara un mate.

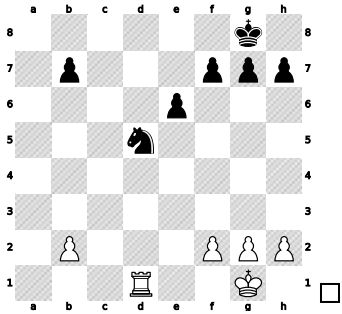
Ejercicios de la unidad 11

En los ejercicios de balance, escribe el material que ganas y el que pierdes, y el resultado final.

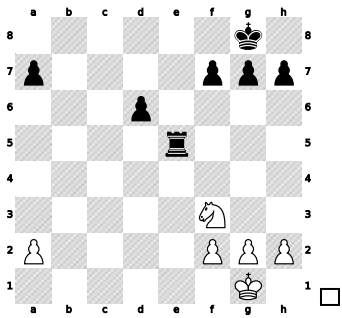
U11 E01 Capturas una torre con tu alfil y el rival recaptura el alfil. ¿Cuál es el balance?

U11 E02 Capturas un peón con tu dama y un caballo rival captura tu dama. ¿Balance?

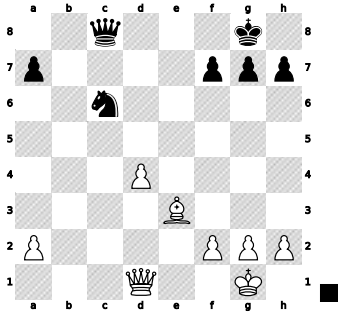
U11 E03 Cambias tu caballo por su alfil y, después, tu torre por su torre. ¿Balance?



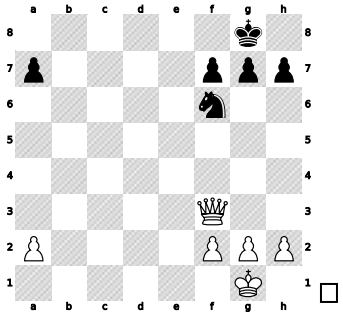
U11 E04 Juegan las blancas. ¿Es buena idea capturar el caballo con la torre?



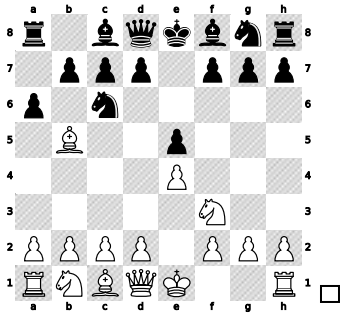
U11 E05 Juegan las blancas. ¿Puede el caballo capturar la torre de e5?



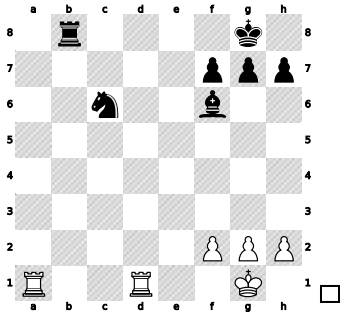
U11 E06 Juegan las negras. El peón blanco de d4 está atacado por el caballo y defendido por la dama y el alfil. ¿Conviene Cxd4?



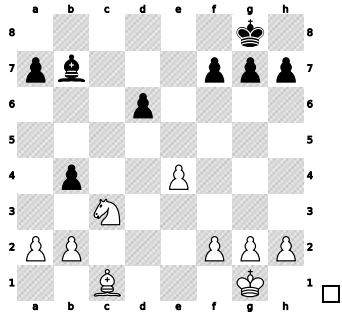
U11 E07 Juegan las blancas. La dama blanca puede capturar el caballo de f6. ¿Debe hacerlo?



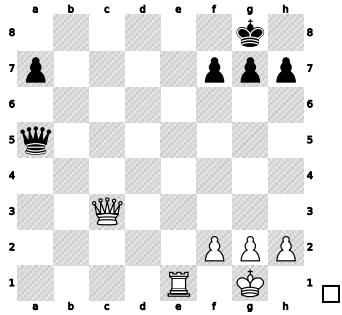
U11 E08 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6. Juegan las blancas. El alfil está atacado por un peón. ¿Qué opciones tienes?



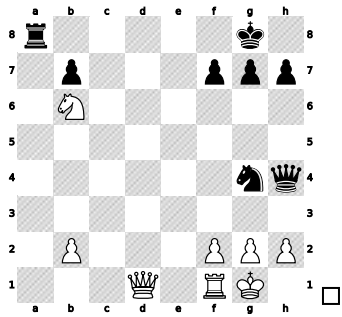
U11 E09 Juegan las blancas. La torre de a1 está defendida por la otra torre. ¿Basta con eso?



U11 E10 Juegan las blancas. El caballo de c3 está atacado por el peón de b4. ¿Adónde lo llevas?



U11 E11 Juegan las blancas. Pueden capturar la dama negra. ¿Hay algo mejor?



U11 E12 Juegan las blancas. Pueden capturar la torre de a8 con el caballo. ¿Qué amenazan las negras? ¿Qué jugada eliges?

Práctica con tablero. Coloca en el tablero una pieza atacada y otra que la defiende. Pide a otra persona que añada un atacante o un defensor y calculad juntos la secuencia de capturas hasta el final, anotando el material de cada bando antes y después.

Para recordar

- Valores orientativos: peón 1, caballo 3, alfil 3, torre 5, dama 9; el rey no se cambia.
- Calcula la secuencia hasta el final, incluida la recaptura, y haz el balance.
- Si una pieza barata ataca a una cara, defenderla no basta: hay que retirarla. Y el mate va antes que el material.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios correctos y sin errores de recaptura en los ejercicios E04 a E07, puedes continuar. Debes poder explicar por qué capturar una pieza valiosa puede ser malo si deja al propio rey sin defensa.

UNIDAD 12

Cómo empezar una partida

En esta unidad *Desarrollar las piezas, ocupar el centro y poner el rey a salvo en las primeras jugadas, sin depender de memorizar aperturas.*

Lección y ejercicios en Lichess

Las primeras jugadas de una partida se llaman **apertura**. Hay libros enteros dedicados a cada apertura, con miles de variantes. No los necesitas ahora. Lo que sí necesitas son unos pocos **principios** que explican qué buscan los buenos jugadores al empezar, y que te permitirán jugar con sentido cualquier apertura, también las que nunca has visto.

12.1 Qué se busca en la apertura

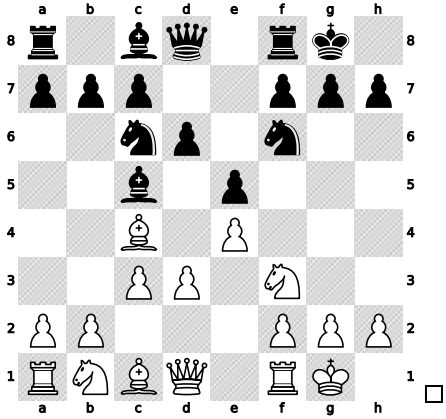
Al empezar, casi todas las piezas están encerradas detrás de los peones. El objetivo de la apertura es **sacarlas a casillas activas** lo antes posible, **disputar el centro** del tablero y **poner el rey a salvo**. Quien lo consigue antes suele llegar al medio juego con ventaja. Estos tres objetivos son la brújula de todo lo que sigue.

12.2 Los peones centrales y el centro

Las casillas d4, e4, d5 y e5 son el **centro**. Una pieza en el centro controla más casillas que en el borde, como viste con el caballo. Por eso las jugadas más habituales son 1.e4 y 1.d4: ocupan el centro y, a la vez, abren líneas para la dama y los alfiles. Una o dos jugadas de peones centrales suelen bastar; después, toca sacar piezas.

12.3 Desarrollar caballos y alfiles

Desarrollar es mover una pieza desde su casilla inicial a una casilla útil. Primero se desarrollan las piezas menores: caballos (por ejemplo, a f3 y c3) y alfiles (a c4, b5, e2, d3, f4, g5...). Un buen hábito es mover **cada pieza una vez** en la apertura, salvo que haya un motivo concreto para moverla de nuevo, como una amenaza.



Una apertura sana para los dos bandos: centro, piezas menores fuera y reyes enrocados.

12.4 Poner el rey a salvo

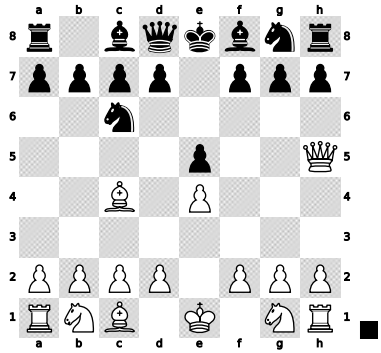
En el centro, el rey está expuesto a las líneas que se abren con los cambios de peones. Lo normal es **enrocar pronto**, en las diez primeras jugadas. Para enrocar corto basta con sacar el caballo y el alfil de ese lado. Después del enroque, conviene no adelantar los peones que protegen al rey sin un buen motivo.

12.5 Conectar las torres

Cuando las piezas menores han salido y el rey se ha enrocado, falta mover la dama una casilla (por ejemplo, a e2 o d2) para que las dos torres queden «conectadas», es decir, que se vean y se defiendan mutuamente por la primera fila. A partir de ahí, las torres buscan columnas abiertas.

12.6 Errores típicos: la dama de paseo y el tiempo perdido

Sacar la dama muy pronto parece agresivo, pero suele ser un error: el rival la ataca con piezas que se desarrollan al hacerlo, y cada vez que la dama huye se pierde un **tiempo** (una jugada). Lo mismo pasa al mover varias veces la misma pieza o al jugar muchos peones de los flancos. El caso más conocido es el **mate del pastor**: la dama blanca va a h5 y, junto con el alfil de c4, ataca f7.



Juegan las negras. Las blancas amenazan Dxf7#.

Si las negras no ven la amenaza y juegan, por ejemplo, 3...Cf6??, pierden con 4.Dxf7#. Defenderse es fácil: 3...g6 ataca la dama y cierra la diagonal, y 3...De7 defiende f7. Después, la dama blanca habrá gastado jugadas y tendrá que retirarse. Conviene conocer esta amenaza para defenderse de ella, no para buscarla.

12.7 Primero, las amenazas concretas

Los principios son consejos generales. Cuando hay una amenaza concreta (un jaque, una pieza atacada, un mate), la amenaza manda. No sirve de nada desarrollar un caballo si al hacerlo pierdes la dama. Aplica siempre la rutina de la unidad 10 antes que cualquier principio.

12.8 Partida didáctica 2

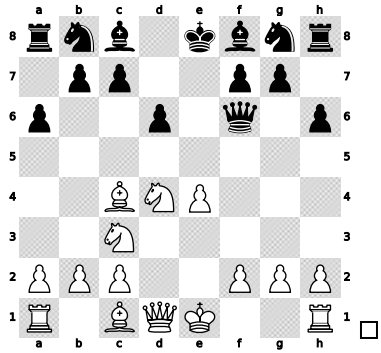
En la partida siguiente, las blancas aplican los principios y las negras los olvidan uno tras otro: juegan peones de flanco, sacan la dama demasiado pronto y dejan el rey en el centro. Es un ejemplo de enseñanza; reprodúcelo en tu tablero.

Partida didáctica 2: el rey que se quedó en el centro

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 exd4 4.Cxd4

Las dos primeras jugadas de cada bando ocupan y disputan el centro. Las blancas recuperan el peón con el caballo, que queda bien situado en d4.

4...a6 5.Cc3 h6 6.Ac4 Df6



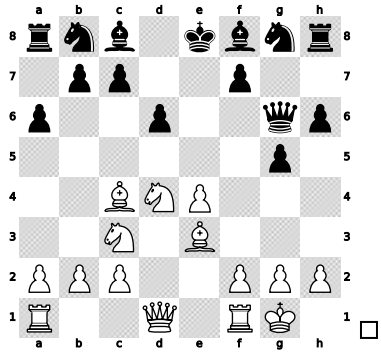
Juegan las blancas.

Pausa: cuenta las piezas desarrolladas. Las blancas tienen fuera dos caballos y un alfil. Las negras han jugado dos peones de flanco (a6 y h6) que no ayudan a desarrollar nada, y han sacado la dama, que ocupa además la mejor casilla de su caballo de g8.

7.Ae3 g5

Otra jugada de peón que debilita la posición del rey negro. Las blancas siguen con lo suyo.

8.0-0 Dg6



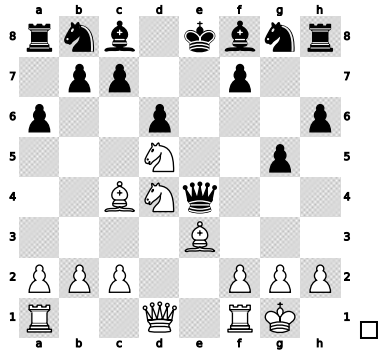
Juegan las blancas.

Las blancas han enrocado: su rey está seguro y la torre de f1 ya puede entrar en juego. Las negras, en ocho jugadas, solo han desarrollado la dama, que se ha movido dos veces. Su rey sigue en el centro.

9.Cd5

El caballo salta a una casilla central y amenaza Cxc7+, que atacaría a la vez el rey y la torre de a8.

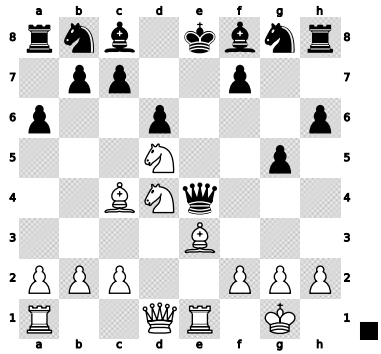
9...Dxe4



Juegan las blancas.

Las negras ven un peón gratis y lo capturan. Pausa: aplica la rutina de la unidad 10. ¿Qué ha cambiado? La dama negra está ahora en la columna «e», delante de su propio rey. ¿Qué pieza blanca puede aprovecharlo?

10.Te1



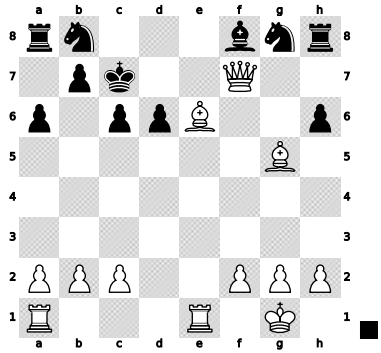
Juegan las negras.

La torre ataca la dama, y la dama no puede apartarse de la columna «e»: si lo hiciera, el rey negro quedaría en jaque. La dama está perdida. Este es el precio de dejar el rey en el centro con las líneas abiertas.

10...Dxd5 11.Axd5 c6 12.Axg5+

Jaque descubierto: el alfil se aparta de e3 y la torre de e1 da jaque. De paso, el alfil captura un peón.

12...Ae6 13.Cxe6 fxe6 14.Dh5+ Rd7 15.Axe6+ Rc7 16.Df7+



Juegan las negras.

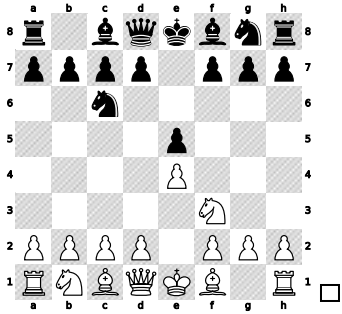
Las negras abandonan. Tienen un alfil y un caballo menos que en la posición inicial y han perdido la dama, mientras todas las piezas blancas participan en el ataque. Resultado: 1-0.

> **Revisión.** Cuenta cuántas jugadas dedicó cada bando a desarrollar piezas en las diez primeras. Las blancas: Cf3, Cc3, Ac4, Ae3, 0-0 y Te1. Las negras: solo la dama, que se movió tres veces. La partida se decidió en la columna «e», el camino directo hacia un rey sin enrocar.

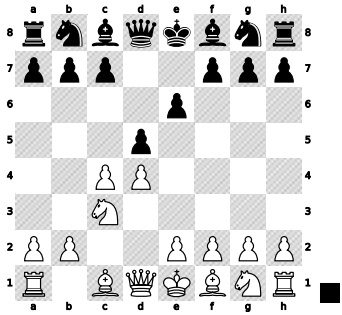
> **Errores frecuentes.** Repetir de memoria una secuencia sin mirar lo que juega el rival; mover la misma pieza sin motivo; sacar la dama para intentar ganar enseguida; aplicar un principio general cuando hay una amenaza concreta.

Ejercicios de la unidad 12

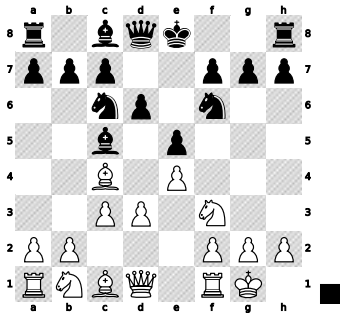
Hay ejercicios con varias respuestas buenas: lo importante es que la tuya cumpla los principios y no deje nada colgado.



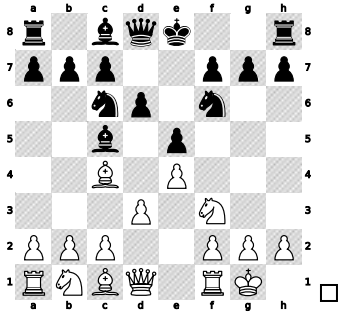
U12 E01 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6. Juegan las blancas. ¿Cuál de estas jugadas sigue mejor los principios: a) h3; b) Ac4; c) Dh5?



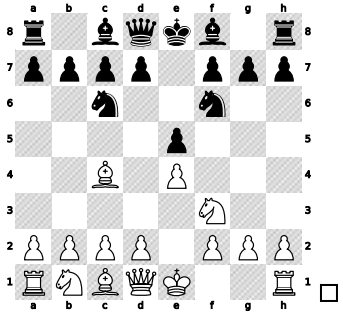
U12 E02 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3. Juegan las negras. Elige entre a) Cf6; b) h6; c) Dg5.



U12 E03 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 Cf6 5.0-0 d6 6.c3. Juegan las negras. ¿Qué jugada completa su desarrollo con seguridad?



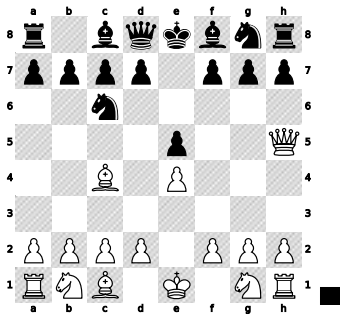
U12 E04 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 Cf6 5.0-0 d6. Juegan las blancas. ¿Qué piezas blancas faltan por desarrollar? Propón una jugada.



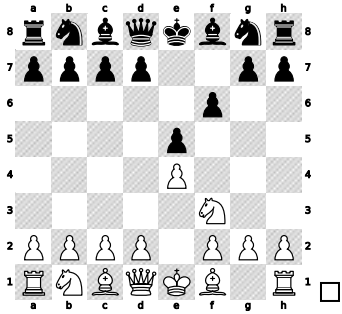
U12 E05 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6. Juegan las blancas. ¿Pueden enrocar ya? ¿Conviene?



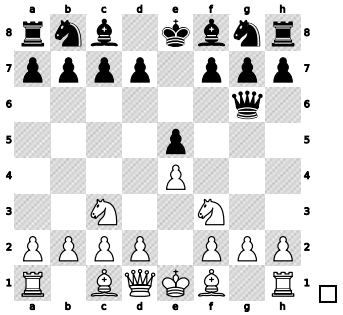
U12 E06 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cg5. Juegan las negras. ¿Qué atacan las blancas? ¿Cómo responderías?



U12 E07 1.e4 e5 2.Dh5 Cc6 3.Ac4. Juegan las negras. ¿Qué amenazan las blancas? ¿Qué jugada lo impide?



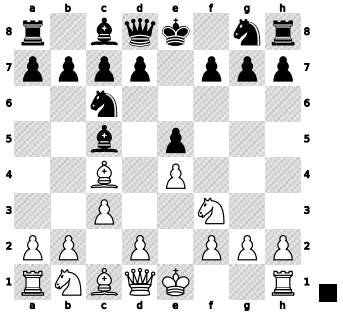
U12 E08 1.e4 e5 2.Cf3 f6. ¿Qué error ha cometido el negro?



U12 E09 1.e4 e5 2.Cf3 Df6 3.Cc3 Dg6. Señala dos problemas en el juego de las negras.



U12 E10 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 h6 4.Cc3 a6 5.d4. ¿Qué tienen en común las jugadas 3 y 4 de las negras?



U12 E11 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3. ¿Qué pretenden las blancas con c3?

U12 E12 Llevas diez jugadas: tu dama está en d1, tus dos alfiles no han salido y tu rey sigue en e1. ¿Qué tres tareas te propones para las próximas jugadas, y en qué orden?

> **Práctica con tablero.** Juega diez jugadas con cada color contra otra persona y deteneos. Contad las piezas sin desarrollar de cada bando y comprobad si los reyes están enrocados. Repetidlo tres veces, cambiando de color.

Para recordar

- En la apertura: centro, desarrollo de piezas menores y rey a salvo.
- Mueve cada pieza una vez salvo que haya un motivo, y no saques la dama demasiado pronto.
- Las amenazas concretas mandan sobre los principios generales.

Comprueba tu aprendizaje. Con 10 de 12 ejercicios bien y la explicación de tres decisiones de apertura de tus partidas, sigue adelante. No te evalúes por coincidir con una línea de los libros ni por ganar a rivales más experimentados.

UNIDAD 13

Tus primeras jugadas tácticas

En esta unidad *Reconocer y defender tres armas tácticas elementales: el ataque doble, la clavada y el ataque descubierto.*

Lección y ejercicios en Lichess

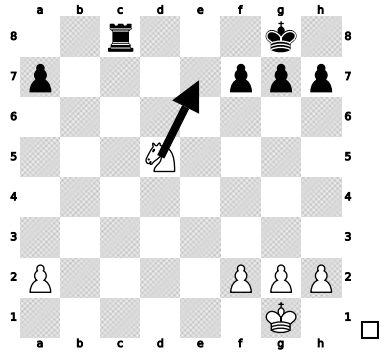
Hasta ahora has aprendido a no perder material. En esta unidad aprenderás a ganarlo cuando el rival se descuida. Las **jugadas tácticas** son golpes concretos que obligan al rival a perder algo. No hace falta calcular mucho: casi todas se basan en unas pocas ideas que se repiten. Las estudiaremos de dos en dos, desde el lado del que ataca y desde el lado del que se defiende.

13.1 El ataque doble

Una pieza ataca **dos objetivos a la vez**. El rival solo puede salvar uno en su jugada, y pierde el otro. Cualquier pieza puede dar un ataque doble: un peón que avanza entre dos piezas, una dama que ataca una torre y amenaza mate, un alfil que apunta a dos piezas desde una diagonal. El ataque doble es especialmente eficaz cuando uno de los objetivos es el rey, porque el jaque obliga a responder.

13.2 La horquilla de caballo

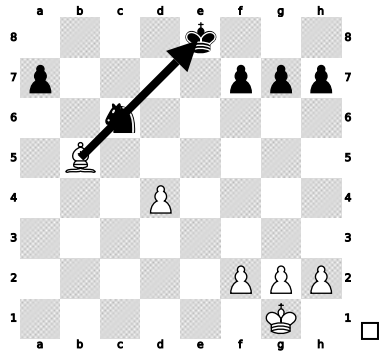
El ataque doble del caballo se llama **horquilla**. Es el más peligroso porque el caballo ataca en todas direcciones, salta y no se puede bloquear. En el diagrama, Ce7+ da jaque al rey y ataca a la vez la torre de c8. Las negras deben mover el rey y pierden la torre.



Juegan las blancas: Ce7+ y Cxc8.

13.3 La clavada al rey

Una pieza está **clavada** cuando no puede moverse sin dejar al descubierto otra pieza más valiosa que está detrás, en la misma línea. Si lo que hay detrás es el rey, la clavada es **absoluta**: moverla sería ilegal, como viste en la unidad 5. En el diagrama, el alfil de b5 clava el caballo de c6 a su rey. Las blancas juegan d5 y el caballo, que no puede moverse, se pierde.



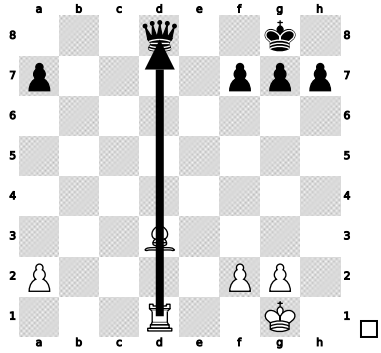
Juegan las blancas: d5 gana el caballo clavado.

13.4 La clavada a una pieza valiosa

Si detrás de la pieza clavada no hay un rey sino otra pieza valiosa, como la dama, la clavada es **relativa**: mover la pieza es legal, pero costaría la pieza de detrás. Un caballo clavado por un alfil delante de su dama puede moverse, pero entonces el alfil captura la dama. Por eso **una clavada no siempre impide mover**: a veces solo lo hace muy caro. Distínguelas con esta pregunta: ¿qué hay detrás, el rey o otra pieza?

13.5 El ataque descubierto

Una pieza se aparta y **abre la línea** de otra pieza propia que estaba detrás. De golpe aparecen dos ataques: el de la pieza que se mueve y el de la que queda descubierta. En el diagrama, el alfil captura en h7 con jaque y, al mismo tiempo, la torre de d1 queda atacando a la dama de d8. Las negras deben atender al jaque y pierden la dama.



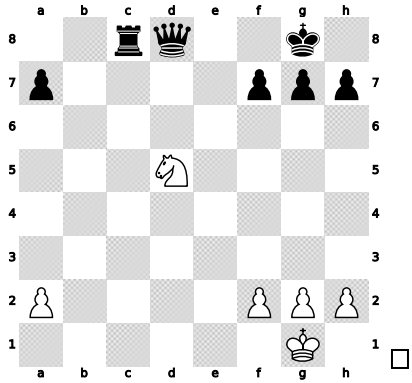
Juegan las blancas: Axh7+ y la torre gana la dama.

13.6 El jaque descubierto

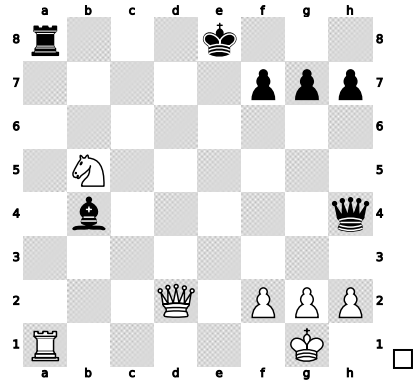
Si la pieza que queda descubierta da jaque, hablamos de **jaque descubierto**. Es una de las armas más fuertes: el rival tiene que ocuparse del jaque, y la pieza que se movió puede hacer lo que quiera, incluso capturar la dama, sin que nadie se lo impida. Lo viste en la partida didáctica 2, cuando el alfil se apartó de e3 y la torre de e1 dio jaque.

13.7 Mirar con los ojos del defensor

Antes de lanzar una combinación, comprueba qué puede hacer el rival. ¿La casilla de tu pieza está defendida? ¿Tiene el rival un jaque o una captura que lo cambie todo? ¿Está atacada tu propia dama? Una táctica que funciona en una posición puede fallar en otra casi idéntica por una sola pieza. Y al revés: cuando defiendas, busca qué ataque doble, clavada o descubierta prepara el rival.



Aquí Ce7+? falla: la dama captura.

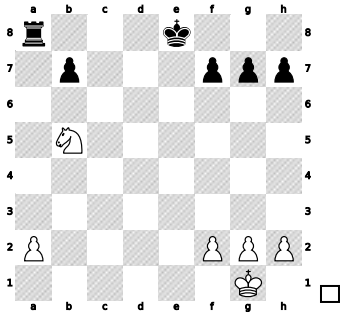


Y aquí Cc7+? pierde la dama: ...Axd2.

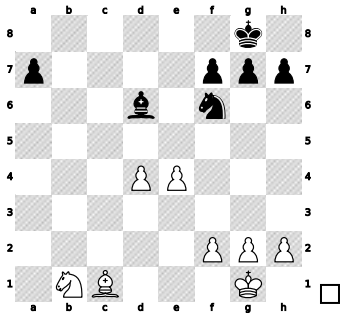
Errores frecuentes. Creer que toda clavada impide moverse; lanzar una combinación sin mirar los jaques y capturas del rival; buscar sacrificios en todas las posiciones. Las tácticas aparecen cuando hay piezas sin defensa o mal colocadas: empieza por buscar esas.

Ejercicios de la unidad 13

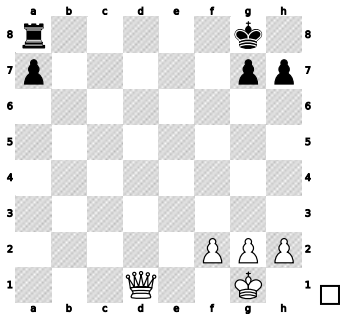
No se indica el tema de cada ejercicio: averígualo tú. Las soluciones tienen una o dos jugadas.



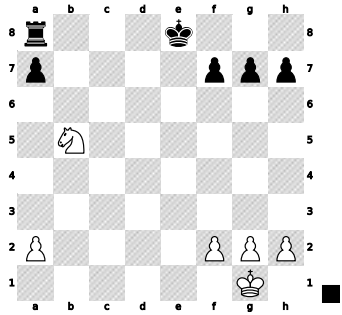
U13 E01 Juegan las blancas. Gana material.



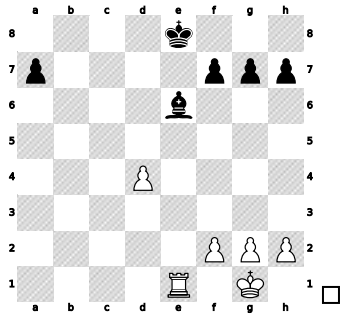
U13 E02 Juegan las blancas. Gana material con un peón.



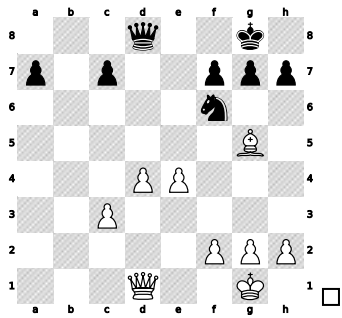
U13 E03 Juegan las blancas. Gana material con la dama.



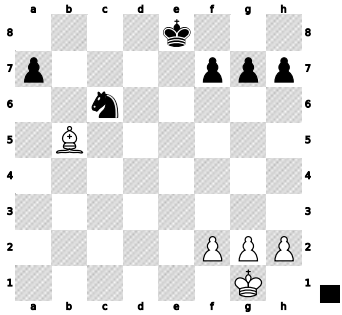
U13 E04 Juegan las negras. ¿Qué amenaza el caballo blanco? ¿Cómo te defiendes?



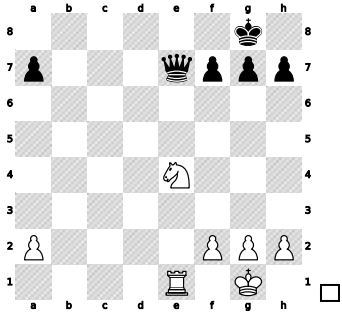
U13 E05 Juegan las blancas. Aprovecha la clavada.



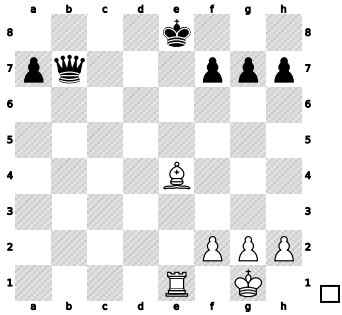
U13 E06 Juegan las blancas. El caballo negro está clavado delante de su dama. ¿Cómo lo aprovechas?



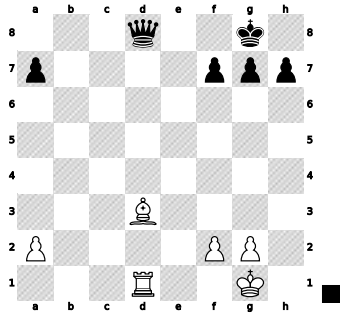
U13 E07 Juegan las negras. ¿Qué jugadas legales tiene el caballo de c6?



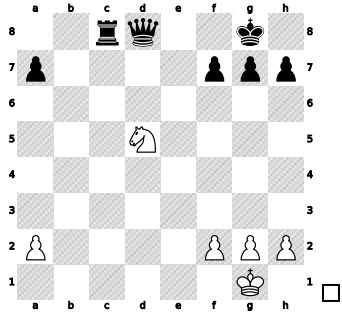
U13 E08 Juegan las blancas. Gana la dama.



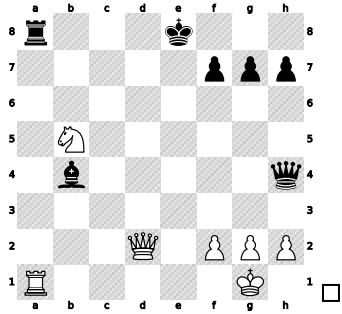
U13 E09 Juegan las blancas. Gana la dama con un jaque descubierto.



U13 E10 Juegan las negras. ¿Qué amenazan las blancas? Defiéndete.



U13 E11 Juegan las blancas. ¿Funciona Ce7+?



U13 E12 Juegan las blancas. Cc7+ gana la torre. ¿Es buena idea?

Práctica con tablero. Coloca en el tablero un rey y una torre negros y un caballo blanco. Busca todas las casillas desde las que el caballo haría una horquilla. Después repite con una dama en lugar del caballo.

Para recordar

- Ataque doble: una pieza ataca dos objetivos; la horquilla de caballo es el caso más típico.
- Clavada: una pieza no puede moverse (si detrás está el rey) o le cuesta caro moverse (si detrás hay otra pieza valiosa).
- Ataque descubierto: al apartarse una pieza, otra ataca. Y antes de atacar, mira lo que puede hacer el defensor.

Comprueba tu aprendizaje. Con 9 de 12 ejercicios correctos y la defensa explicada en E11 y E12, puedes continuar. Si reconoces el tema pero fallas la jugada, repite los ejemplos con menos piezas antes de buscar ejercicios nuevos.

UNIDAD 14

Reconocer el mate

En esta unidad *Identificar redes de mate sencillas, encontrar mates en una jugada y resolver los primeros mates en dos.*

Lección y ejercicios en Lichess

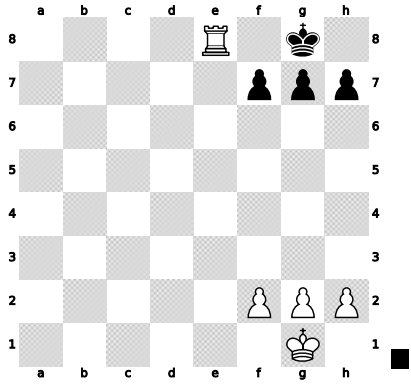
En la unidad 7 aprendiste a reconocer si una posición es mate. Ahora daremos el paso siguiente: ver el mate **antes** de que ocurra. Casi todos los mates de las partidas se construyen con unas pocas figuras que se repiten. Si las conoces, las reconocerás en tus partidas, tanto para darlas como para evitarlas.

14.1 Quién da jaque y quién cierra las salidas

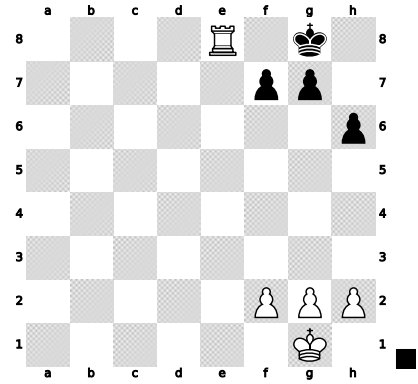
En todo mate hay piezas con dos funciones distintas. Una **da el jaque**. Las demás **cierran las casillas de escape** del rey o **protegen** a la pieza que da jaque para que el rey no pueda capturarla. A menudo, las propias piezas del rey derrotado, sobre todo sus peones, le quitan casillas. Una buena forma de estudiar un mate es tomar la posición final y preguntarse, casilla por casilla, quién controla cada salida.

14.2 El mate del pasillo

Ya lo conoces: el rey está encerrado detrás de sus peones y una torre o una dama le da jaque por la última fila. Para evitarlo, los jugadores abren a tiempo una salida al rey (un peón de h o g adelantado una casilla) o mantienen una pieza vigilando la primera fila. Compara los dos diagramas: solo cambia un peón.



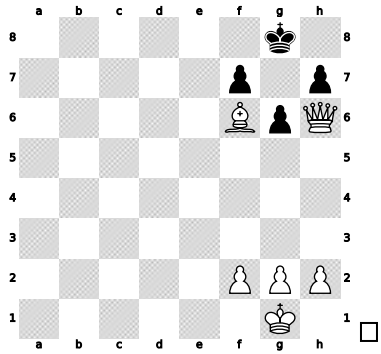
Mate del pasillo.



Con el peón en h6 no es mate: el rey escapa a h7.

14.3 La dama apoyada

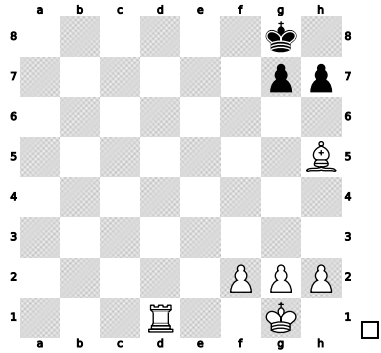
La dama da mate muchas veces **pegada al rey**, protegida por otra pieza para que el rey no pueda capturarla. Es el mate más frecuente de todos. En el diagrama, la dama llega a g7 protegida por el alfil de f6: Dg7#. El rey no puede capturarla y todas las casillas de alrededor están controladas.



Juegan las blancas: Dg7#.

14.4 Torre y alfil

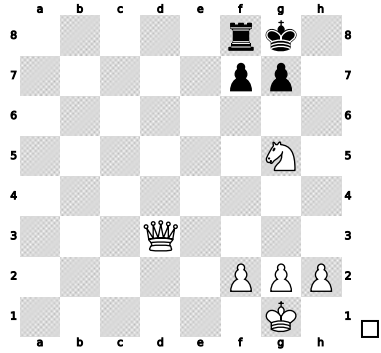
El alfil puede encargarse de cerrar las salidas mientras la torre da el jaque. En el diagrama, Td8# es mate porque el alfil de h5 controla f7, la única casilla libre que la torre no cubre. El rey tampoco puede ir a h8: seguiría en la línea de la torre.



Juegan las blancas: Td8#.

14.5 Dama y caballo

El caballo es un gran apoyo para la dama porque protege casillas muy cercanas al rey sin estorbar. El caso típico es el mate en h7 (o en h2): el caballo de g5 protege h7 y la dama da mate allí. Observa el papel de la torre negra de f8: le quita a su propio rey la casilla de escape.



Juegan las blancas: Dh7#.

14.6 Defenderse de una amenaza de mate

Las mismas figuras sirven para defenderse. Si el rival amenaza un mate, puedes: **capturar** la pieza que lo prepara, **cubrir** la casilla del mate con otra pieza, **tapar** la línea por donde llegaría el jaque o **abrir una salida** al rey. Cuidado con las defensas que parecen naturales pero crean una casilla nueva para la dama rival: lo verás en el ejercicio E10.

14.7 Los primeros mates en dos

Un **mate en dos** es una jugada que, conteste lo que conteste el rival, permite dar mate en la siguiente. Para resolverlo no basta con encontrar una buena primera jugada: hay que comprobar **todas las respuestas razonables del defensor**, y no solo la que le conviene al atacante. Un buen método: busca el mate final que quieres dar, pregúntate qué lo impide ahora y qué jugada elimina ese obstáculo.

14.8 Partida didáctica 3

Partida didáctica 3: piezas que cooperan

En esta partida las blancas atacan al rey enrocado con cuatro piezas que cooperan: el alfil abre el camino, el caballo y la dama se acercan y un peón termina cerrando la red. Fíjate en qué papel cumple cada pieza en el mate final.

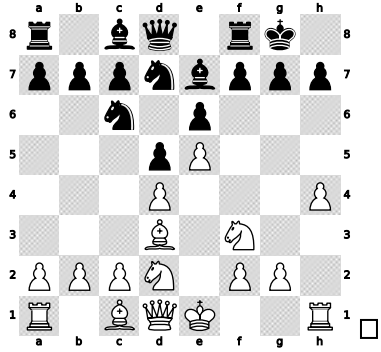
1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 e6 4.Ad3 Ad6 5.Cbd2 0-0

Los dos bandos se desarrollan con calma y enrocan. El alfil blanco de d3 ya apunta a h7.

6.e4 Cfd7

Las negras retiran el caballo de f6, la pieza que defendía h7. La idea es razonable (evitar que el peón blanco lo ataque con e5), pero deja al rey con menos defensores.

7.e5 Ae7 8.h4 Cc6



Juegan las blancas.

Pausa: ¿qué piezas blancas pueden llegar pronto al flanco de rey? El alfil de d3 apunta a h7, el caballo de f3 puede saltar a g5, la dama puede ir a h5 y el peón de h4 apoya al caballo en g5.

9.Axh7+

El alfil se sacrifica para abrir el camino. Es la idea del «sacrificio en h7», que funciona solo cuando las otras piezas pueden llegar a tiempo.

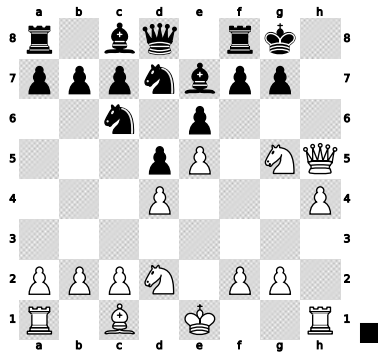
9...Rxh7 10.Cg5+

El caballo da jaque, protegido por el peón de h4 y por el alfil de c1, y deja paso a la dama hacia h5.

10...Rg8

Si 10...Axg5, 11.hxg5+ y la torre de h1 entra en juego por la columna abierta.

11.Dh5



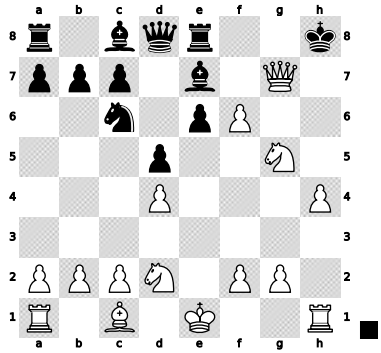
Juegan las negras.

Amenaza Dh7#: la dama daría mate en h7 protegida por el caballo de g5. Es el mate de dama y caballo del apartado 14.5.

11...Cf6

Las negras intentan tapar h7 con el caballo, pero el peón de e5 lo captura. Tampoco servía 11...Te8, por 12.Dh7+ Rf8 13.Dh8#.

12.exf6 Te8 13.Dxf7+ Rh8 14.Dxg7#



Mate.

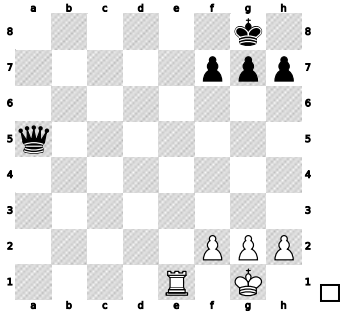
La dama da mate pegada al rey, protegida por el peón de f6. El caballo de g5 controla h7 y la torre negra de e8 le quita a su propio rey la casilla f8. Es el mate de la dama apoyada del apartado 14.3.

Revisión: en el mate final, la dama da el jaque, el peón de f6 la protege, el caballo de g5 cierra h7 y la propia torre negra cierra f8. Ninguna pieza blanca sola habría bastado. El sacrificio del alfil solo era correcto porque el caballo, la dama y el peón de h4 podían llegar enseguida.

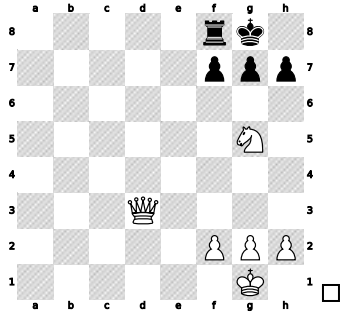
> **Errores frecuentes.** Confundir dar jaque con cerrar la red; olvidar que la pieza que da jaque puede ser capturada; aceptar una solución que solo funciona si el rival se equivoca; buscar siempre la dama como pieza que da el mate.

Ejercicios de la unidad 14

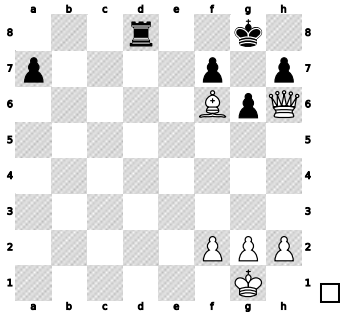
Los ejercicios E01 a E06 son mates en una. E07 y E08 preguntan si una posición es mate. E09 y E10 son defensas. E11 y E12, mates en dos.



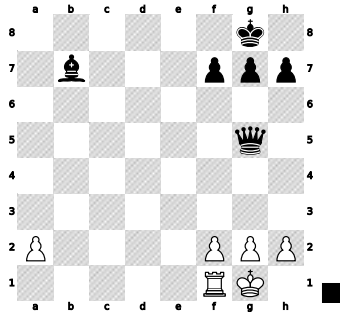
U14 E01 Juegan las blancas. Mate en una.



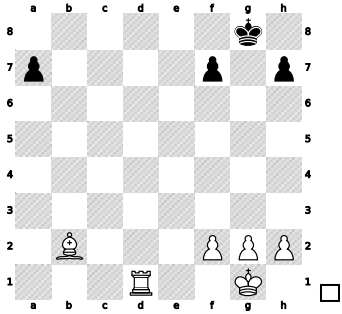
U14 E04 Juegan las blancas. Mate en una.



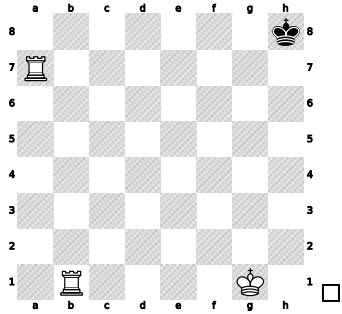
U14 E02 Juegan las blancas. Mate en una.



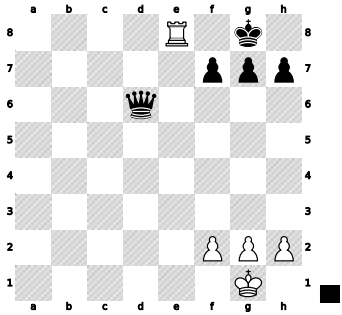
U14 E05 Juegan las negras. Mate en una.



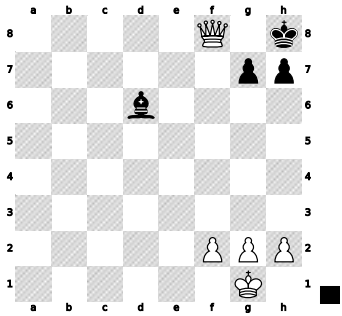
U14 E03 Juegan las blancas. Mate en una.



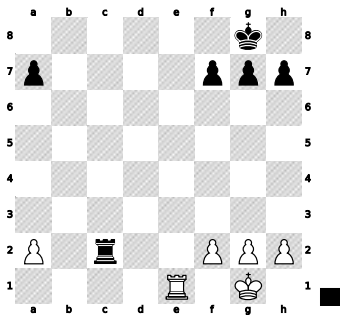
U14 E06 Juegan las blancas. Mate en una.



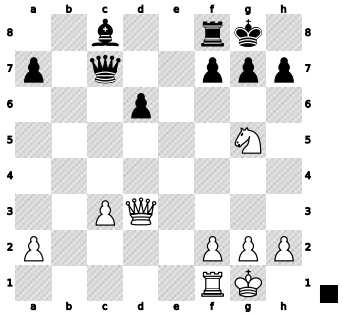
U14 E07 Juegan las negras. La torre blanca acaba de llegar a e8 con jaque. ¿Es mate?



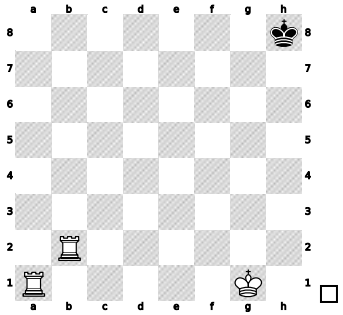
U14 E08 Juegan las negras. La dama blanca acaba de dar jaque en f8. ¿Es mate?



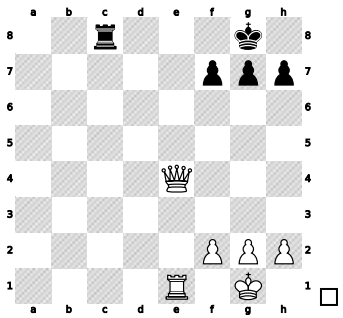
U14 E09 Juegan las negras. ¿Qué amenazan las blancas? ¿Es buena idea capturar el peón de a2?



U14 E10 Juegan las negras. Las blancas amenazan Dxh7#. ¿Sirve ...h6, que ataca al caballo?



U14 E11 Juegan las blancas. Mate en dos.



U14 E12 Juegan las blancas. Mate en dos.

Práctica con tablero. Prepara en el tablero los cuatro mates de los apartados 14.2 a 14.5. Retira, una a una, cada pieza blanca que no da jaque y comprueba qué casilla de escape aparece. Después reconstruye la posición una jugada antes del mate.

Para recordar

- En un mate, una pieza da jaque y otras cierran las salidas o protegen al atacante; a menudo, las propias piezas del rey le quitan casillas.
- Figuras básicas: pasillo, dama apoyada, torre y alfil, dama y caballo.
- En un mate en dos hay que comprobar todas las respuestas del defensor.

Comprueba tu aprendizaje. Resuelve los seis mates en una y al menos tres de los otros seis ejercicios. Los mates en dos sirven para ampliar: no te impiden pasar a las unidades de mates básicos.

UNIDAD 15

Mate con dos torres

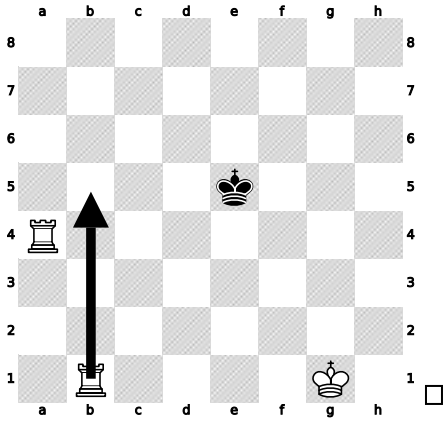
En esta unidad *Dar mate con dos torres contra el rey solo, con el método de la escalera, sin ayuda del propio rey y sin caer en el ahogado.*

Lección y ejercicios en Lichess

Empezamos las unidades de mates básicos. Son finales en los que un bando solo tiene el rey y el otro conserva piezas suficientes para dar mate. Parecen fáciles, pero en las partidas se escapan muchos medios puntos por no saber terminarlos. El primero, con dos torres, es el más sencillo: las torres trabajan solas y el rey puede quedarse donde está.

15.1 La idea: la escalera

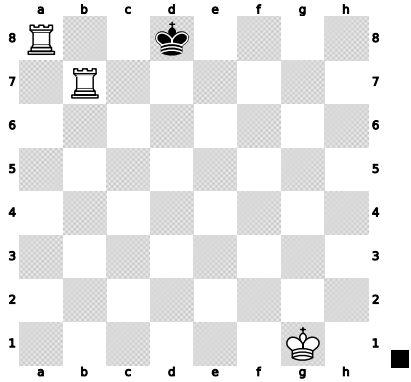
Una torre **corta** una fila: el rey rival no puede cruzarla. La otra torre **da jaque** en la fila de al lado y obliga al rey a retroceder. Después, las torres intercambian los papeles: la que daba jaque ahora corta, y la que cortaba avanza y da el siguiente jaque. Fila a fila, como quien baja una escalera, el rey llega al borde. Allí el último jaque es mate.



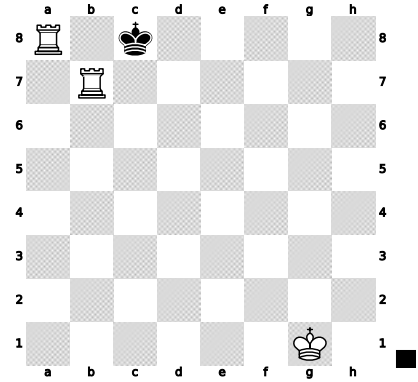
La torre de a4 corta la cuarta fila. Juegan las blancas: Tb5+.

15.2 La posición final

El mate llega cuando el rey está en el borde, una torre le da jaque por esa última fila y la otra controla la fila de al lado. Las dos torres deben estar **lejos del rey**, para que no pueda capturarlas.



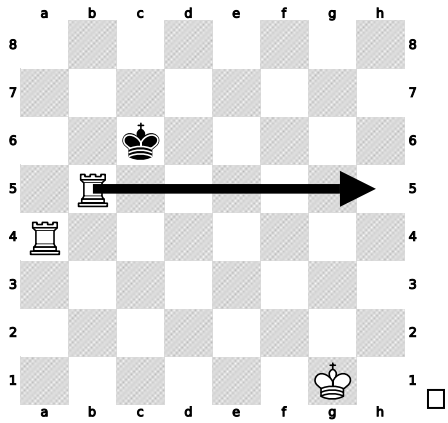
Mate: la torre de b7 cierra la séptima fila.



No es mate: el rey captura la torre de b7.

15.3 Cuando el rey ataca una torre

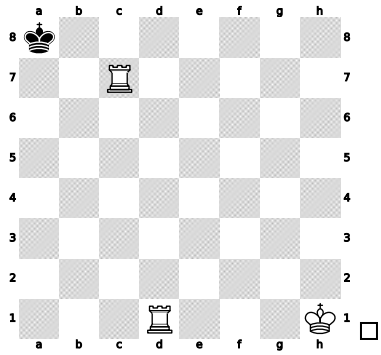
En cuanto las torres se acercan, el rey rival intenta atacarlas. La solución es simple: lleva la torre atacada **al otro extremo de su misma fila**, lo más lejos posible del rey. Así sigue haciendo su trabajo y queda fuera de su alcance. No hace falta defenderla con la otra torre: eso solo complica las cosas.



El rey ataca la torre de b5. Juegan las blancas: Th5.

15.4 Cuidado con el ahogado

Cuando el rey ya está en el borde, cada jugada que no da jaque debe dejarle al menos una casilla. Si cierras todas las salidas sin dar jaque, es **ahogado** y la partida termina en tablas. Antes de mover, pregúntate: ¿mi jugada da jaque? Si no lo da, ¿tiene el rey alguna jugada legal?



Juegan las blancas. Td8# es mate; Tb1?? sería ahogado.

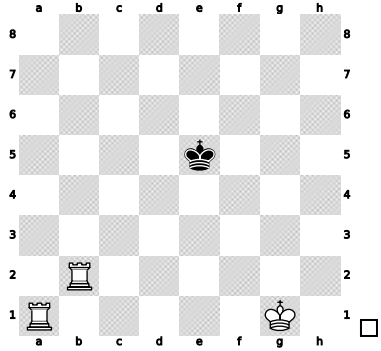
15.5 Sin prisa, pero sin pausa

Con el método de la escalera, el mate llega en menos de quince jugadas desde cualquier posición. Recuerda la regla de las cincuenta jugadas (unidad 9): tienes tiempo de sobra, pero no lo malgastes con jaques sin plan. Tu rey no necesita moverse; solo tienes que vigilar que no se ponga en medio de las torres.

15.6 Tres ejecuciones completas

Reproduce cada ejecución en tu tablero. Después vuelve a la posición inicial y repítela sin mirar el libro, cambiando las respuestas del rey negro.

Ejecución 1: hacia la octava fila

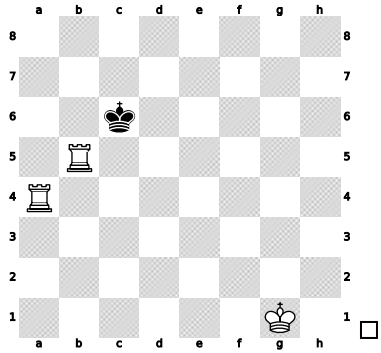


Posición de partida.

1.Ta4

Primero, cortar: la torre de a4 impide que el rey baje de la quinta fila.

1...Rd5 2.Tb5+ Rc6



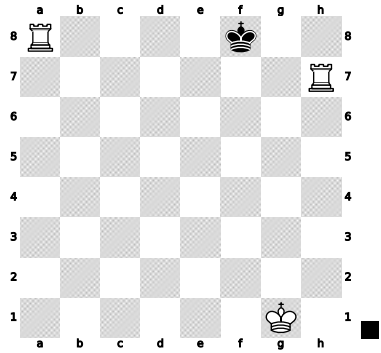
Juegan las blancas.

El rey ataca la torre de b5.

3.Th5

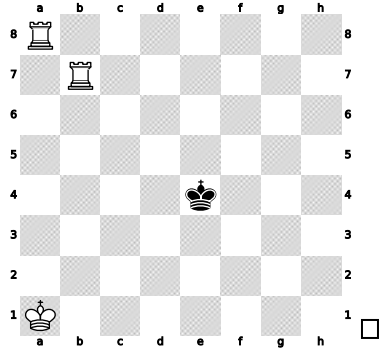
La torre se va al otro extremo de la fila: sigue cortando y queda lejos.

3...Rd6 4.Ta6+ Re7 5.Th7+ Rf8 6.Ta8#



Mate.

Ejecución 2: hacia la columna h

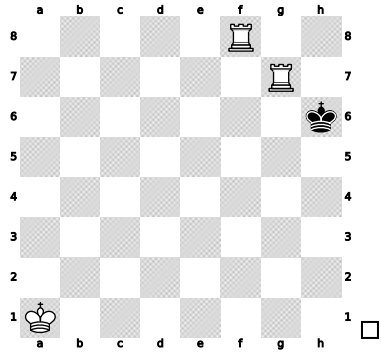


Posición de partida.

1.Td8

La escalera también funciona por columnas. La torre de d8 corta la columna «d».

1...Re5 2.Te7+ Rf5 3.Tf8+ Rg5 4.Tg7+ Rh6



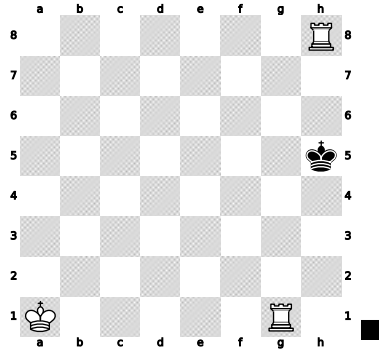
Juegan las blancas.

El rey ataca la torre de g7.

5.Tg1

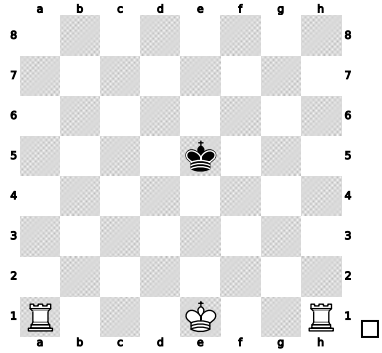
La torre se aleja por la columna «g» y sigue cortándola. Al rey solo le quedan h5 y h7.

5...Rh5 6.Th8#



Mate.

Ejecución 3: desde la posición de salida de las torres

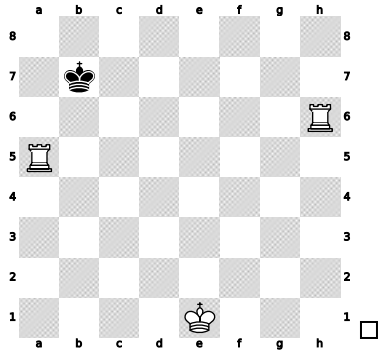


Posición de partida.

1.Th4

Corta la cuarta fila.

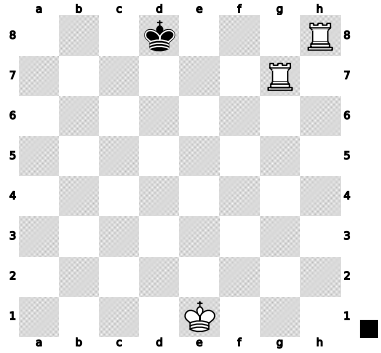
1...Rd5 2.Ta5+ Rc6 3.Th6+ Rb7



Juegan las blancas.

Ahora 4.Ta7+? sería un error: el rey captura la torre. Antes de dar el jaque hay que alejarla.

4.Tg5 Rc7 5.Tg7+ Rd8 6.Th8#

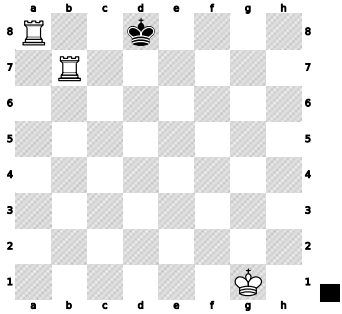


Mate.

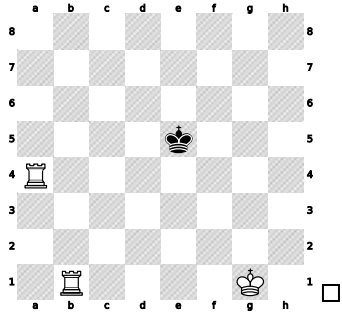
> **Errores frecuentes.** Dar jaques sueltos sin cortar antes una fila; acercar las torres al rey rival; defender una torre atacada en lugar de alejarla; cerrar todas las salidas sin dar jaque (ahogado); poner el propio rey en la línea de una torre.

Ejercicios de la unidad 15

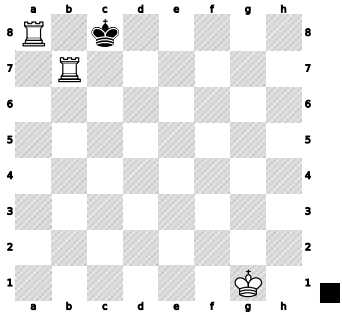
En los ejercicios E04 a E09, busca el siguiente paso del método, aunque haya otras jugadas que también ganen.



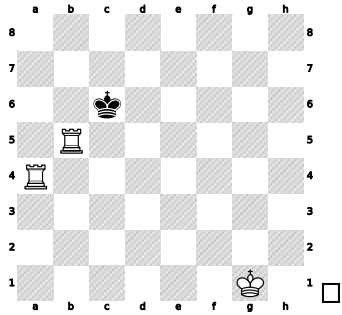
U15 E01 Juegan las negras. ¿Es mate?



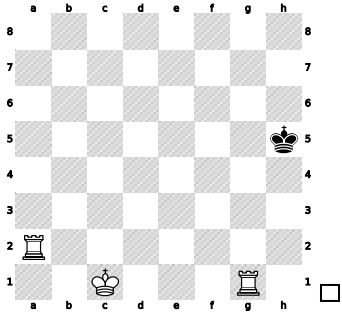
U15 E04 Juegan las blancas. ¿Siguiente paso?



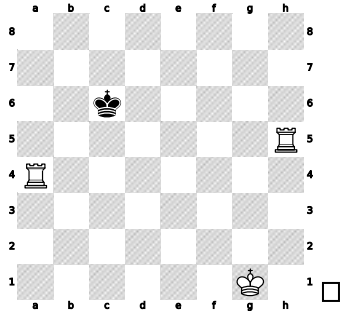
U15 E02 Juegan las negras. ¿Es mate?



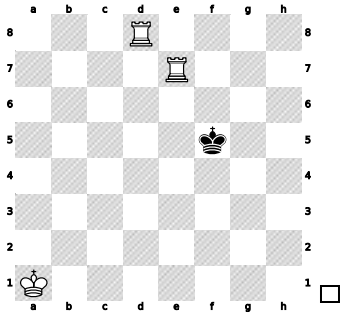
U15 E05 Juegan las blancas. El rey ataca la torre de b5. ¿Qué haces?



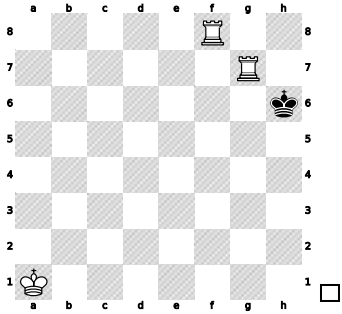
U15 E03 Juegan las blancas. Mate en una.



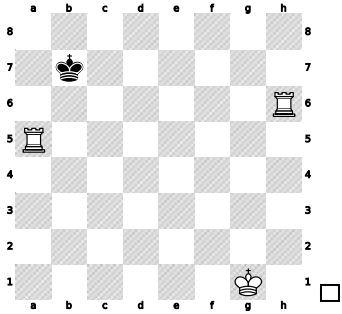
U15 E06 Juegan las blancas. ¿Siguiente paso?



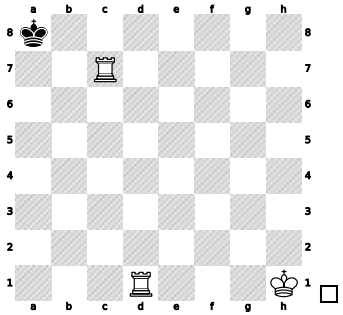
U15 E07 Juegan las blancas. ¿Siguiente paso? Esta vez la escalera va por columnas.



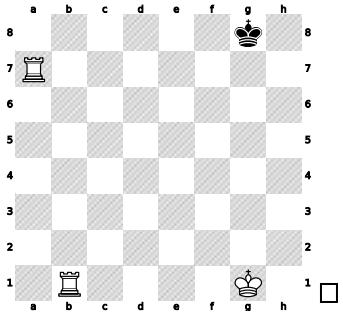
U15 E08 Juegan las blancas. El rey ataca la torre de g7. ¿Qué haces?



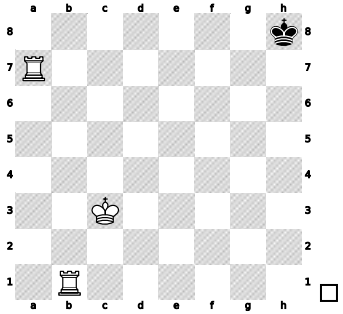
U15 E09 Juegan las blancas. ¿Es buena idea Ta7+?



U15 E10 Juegan las blancas. ¿Es buena Tb1?



U15 E11 Juegan las blancas. Mate en una.



U15 E12 Juegan las blancas. Mate en una. ¿Qué jugada parecida sería un desastre?

Práctica con tablero. Coloca las dos torres en a1 y h1, tu rey en e1 y el rey negro en una casilla central. Da mate sin mover el rey blanco. Repite el ejercicio llevando el rey negro hacia cada uno de los cuatro bordes. Objetivo: mate en menos de quince jugadas, sin perder ninguna torre y sin ahogado.

Para recordar

- Una torre corta, la otra da jaque; luego intercambian los papeles.
- Si el rey ataca una torre, llévala al otro extremo de su fila o columna.
- Antes de cada jugada que no da jaque, comprueba que el rey tenga alguna casilla.

Comprueba tu aprendizaje. Debes dar mate con dos torres desde cualquier posición en menos de quince jugadas, tres veces seguidas, y resolver correctamente E10 y E12.

UNIDAD 16

Mate con dama y rey

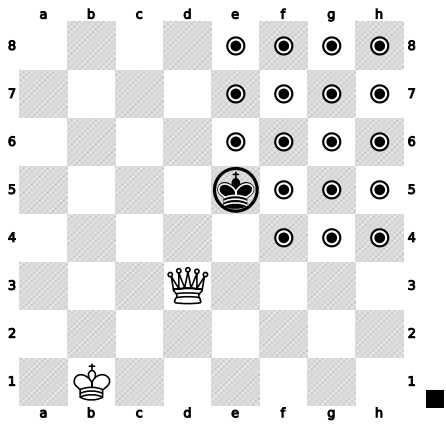
En esta unidad *Dar mate con dama y rey contra el rey solo: encerrar al rey con la dama, acercar el propio rey y evitar el ahogado.*

Lección y ejercicios en Lichess

La dama es la pieza más poderosa, pero sola no puede dar mate: necesita la ayuda de su rey. El método tiene dos fases. Primero, la dama **encierra** al rey rival y lo empuja hacia el borde. Después, tu rey **se acerca** para proteger a la dama en la casilla del mate. Entre una fase y otra hay una trampa: el ahogado.

16.1 La dama a salto de caballo

Una forma sencilla de encerrar al rey es colocar la dama **a salto de caballo** de él: a la distancia a la que lo atacaría un caballo. Desde ahí la dama no da jaque, no puede ser capturada y deja al rey dentro de un rectángulo de filas y columnas que no puede cruzar.



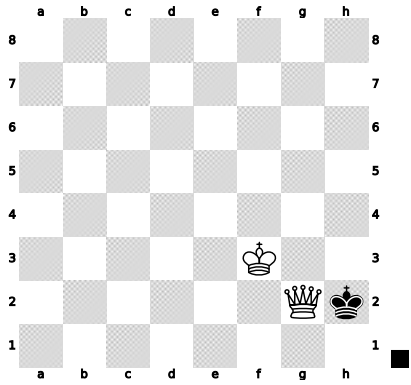
La dama, a salto de caballo del rey, lo encierra entre la cuarta fila, la columna «e» y los bordes.

16.2 Reducir el rectángulo

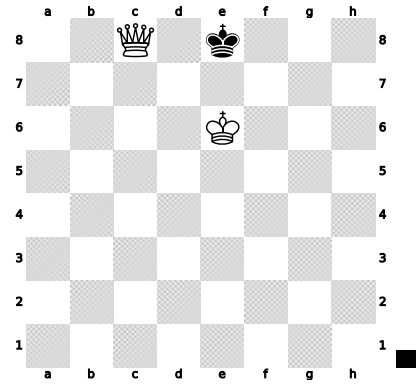
Cada vez que el rey se mueve, la dama vuelve a colocarse a salto de caballo, y el rectángulo se hace más pequeño. No hace falta dar jaques: los jaques suelen dejar escapar al rey. En unas pocas jugadas el rey queda en el borde o en una esquina, con solo dos casillas para moverse.

16.3 Traer el rey

Cuando el rey rival está encerrado en el borde, la dama ya no puede hacer más sola. Ahora la dama **se queda quieta** y tu rey camina hacia él. Mientras tu rey se acerca, el rey rival va y viene entre sus dos casillas. Cuando tu rey llega, la dama da el jaque en una casilla protegida por él.



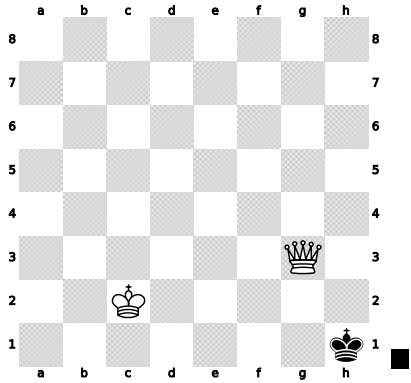
Mate en la esquina: el rey de f3 protege la dama.



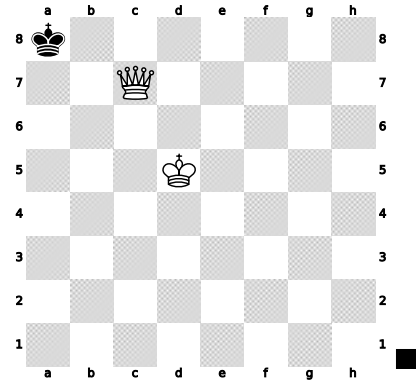
Mate en el borde: el rey de e6 controla d7, e7 y f7.

16.4 El peligro del ahogado

Cuanto menos espacio le queda al rey, más fácil es dejarlo **sin ninguna jugada sin darle jaque**. Es el error más frecuente en este final: una partida ganada que termina en tablas. Regla práctica: cuando el rey rival tiene solo dos o tres casillas, antes de cada jugada de la dama comprueba que le quede al menos una.



Ahogado: la dama quitó al rey su última casilla.

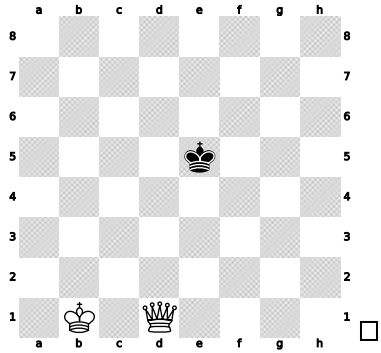


También ahogado: el rey no tiene jugadas y no está en jaque.

16.5 Tres ejecuciones completas

Reproduce cada ejecución en tu tablero. Fíjate en el momento en que la dama deja de moverse y empieza a caminar el rey.

Ejecución 1: el rey fuerte cerca

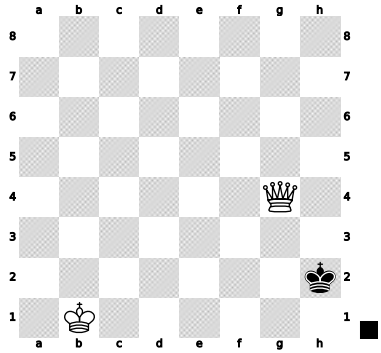


Posición de partida.

1.Dd3

La dama se coloca a salto de caballo del rey.

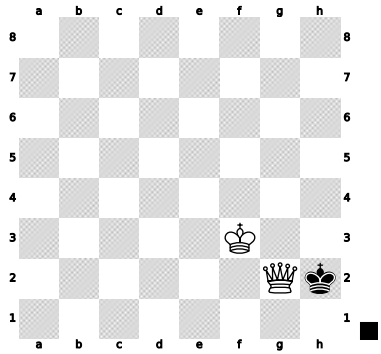
1...Rf4 2.Dd5 Rg3 3.Df5 Rh2 4.Dg4



Juegan las negras.

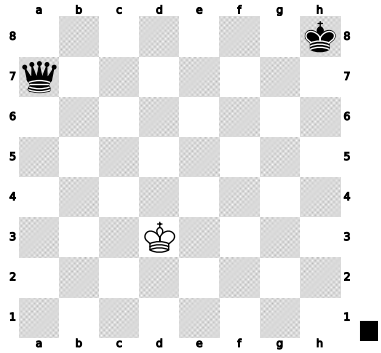
El rey ya solo tiene h1 y h2. Cuidado: si ahora el rey va a h1, 5.Dg3?? sería ahogado.

4...Rh1 5.Rc2 Rh2 6.Rd3 Rh1 7.Re4 Rh2 8.Rf4 Rh1 9.Rf3 Rh2 10.Dg2#



Mate.

Ejecución 2: con las piezas negras



Posición de partida.

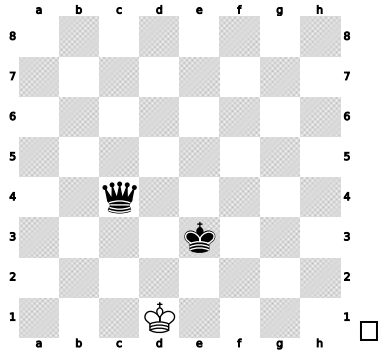
1...Dc5

Ahora la dama es tuya y juegas con negras. La dama corta la quinta fila y la columna «c».

2.Re4 Rh7

El rey negro empieza a caminar pronto, porque la dama ya mantiene encerrado al rey blanco.

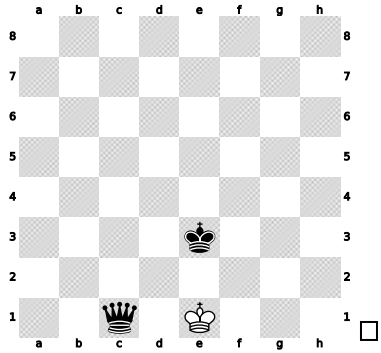
3.Rf4 Dd5 4.Re3 Rh6 5.Re2 Rg5 6.Re3 Rg4 7.Re2 Rg3 8.Re3 Dc4 9.Rd2 Rf2 10.Rd1 Re3



Juegan las blancas.

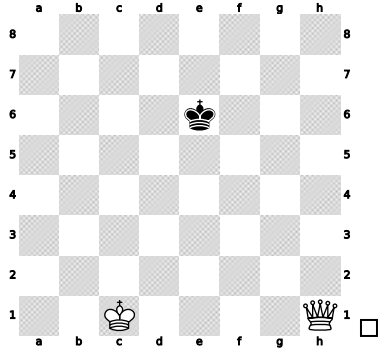
El rey blanco ya solo tiene e1.

11.Re1 Dc1#



Mate.

Ejecución 3: el rey fuerte desde lejos



Posición de partida.

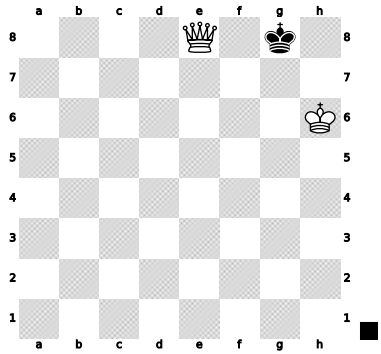
1.Dh5 Rf6 2.Dd5 Rg7 3.De6 Rh7 4.Df6

El rey negro queda encerrado en g8 y h7. La dama ya no se mueve.

4...Rg8 5.Rd2 Rh7 6.Re3 Rg8 7.Rf4 Rh7 8.Rg5 Rg8 9.De7

Una jugada de espera que no ahoga: el rey negro conserva h8.

9...Rh8 10.Rh6 Rg8 11.De8#

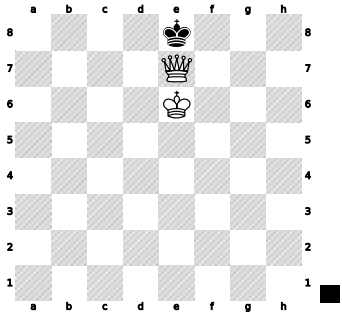


Mate.

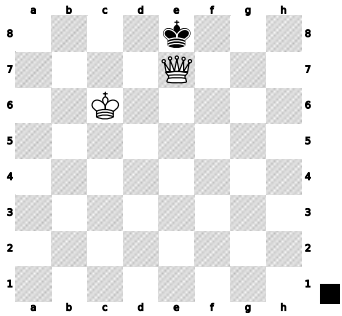
> **Errores frecuentes.** Dar jaques sin plan, que dejan al rey salir del rectángulo; olvidar traer el propio rey; dejar la dama sin protección al lado del rey rival; ahogar al rey cuando ya solo tiene una o dos casillas.

Ejercicios de la unidad 16

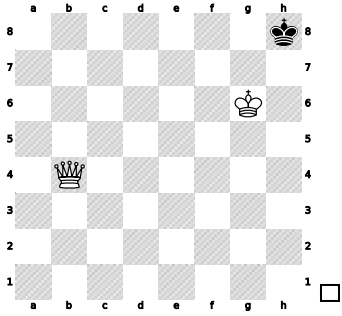
En los ejercicios de método (E05 a E09) puede haber más de una buena jugada: lo importante es seguir el plan sin dar ahogado.



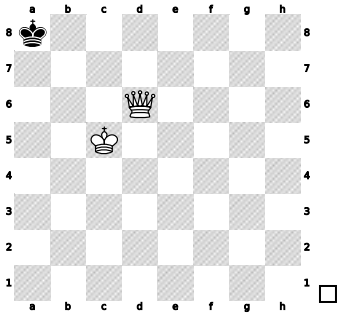
U16 E01 Juegan las negras. ¿Es mate?



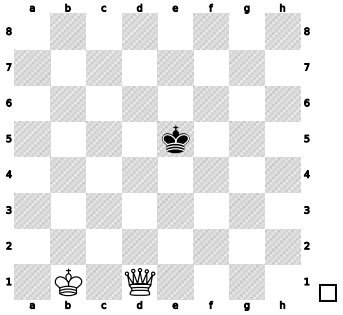
U16 E02 Juegan las negras. ¿Es mate?



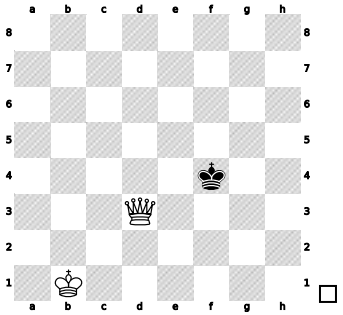
U16 E03 Juegan las blancas. Mate en una. Hay dos soluciones.



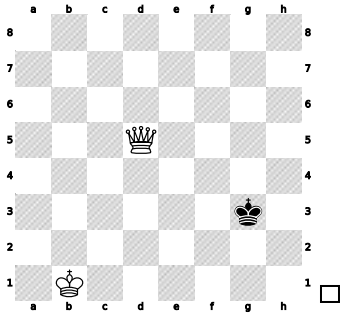
U16 E04 Juegan las blancas. ¿Por qué es un error Dc7?



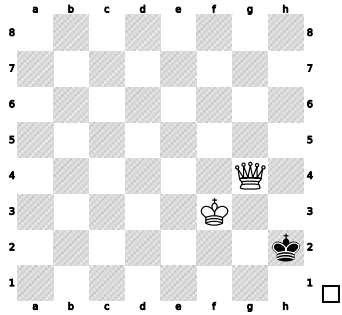
U16 E05 Juegan las blancas. Coloca la dama a salto de caballo del rey.



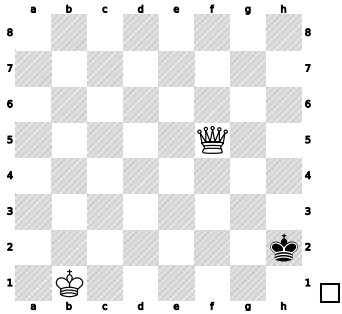
U16 E06 Juegan las blancas. El rey ha ido a f4. ¿Siguiente paso?



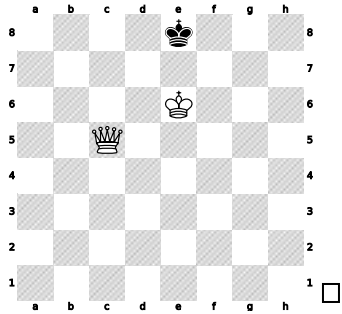
U16 E07 Juegan las blancas. ¿Siguiente paso?



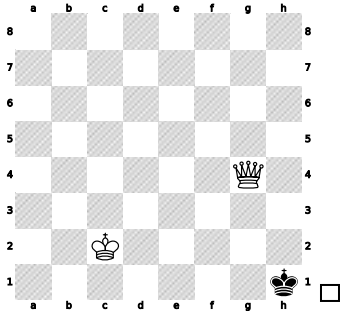
U16 E10 Juegan las blancas. Mate en una.



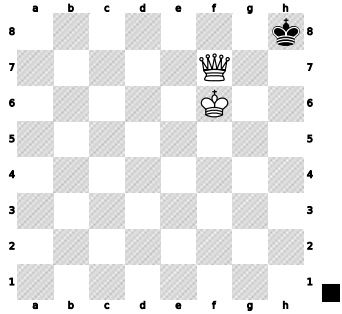
U16 E08 Juegan las blancas. Encierra al rey en la esquina.



U16 E11 Juegan las blancas. Mate en una. Hay dos soluciones.



U16 E09 Juegan las blancas. El rey negro solo tiene h1 y h2. ¿Qué haces? ¿Qué jugada sería un desastre?



U16 E12 Las blancas acaban de jugar Df7. Juegan las negras. ¿Qué ha ocurrido?

> **Práctica con tablero.** Coloca la dama y el rey blancos en una esquina y el rey negro en el centro. Da mate sin dar ningún jaque hasta el jaque final. Repite llevando el rey negro a cada borde. Objetivo: mate en menos de veinte jugadas, sin ahogado.

Para recordar

- Fase 1: la dama a salto de caballo encierra al rey y lo empuja al borde.
- Fase 2: la dama espera y tu rey se acerca para protegerla en la casilla del mate.
- Cuando el rey rival tiene pocas casillas, comprueba siempre que le quede alguna.

Comprueba tu aprendizaje. Debes dar mate con dama y rey desde cualquier posición en menos de veinte jugadas, tres veces seguidas y sin ahogado.

UNIDAD 17

Mate con torre y rey

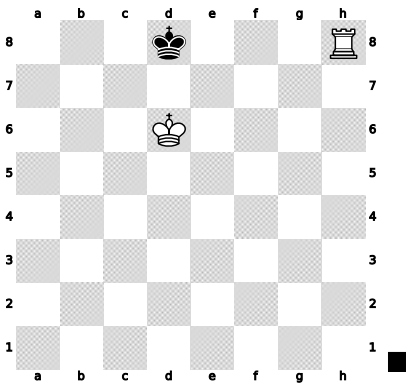
En esta unidad *Dar mate con torre y rey contra el rey solo: cortar con la torre, acercar el rey, usar la oposición y las jugadas de espera.*

Lección y ejercicios en Lichess

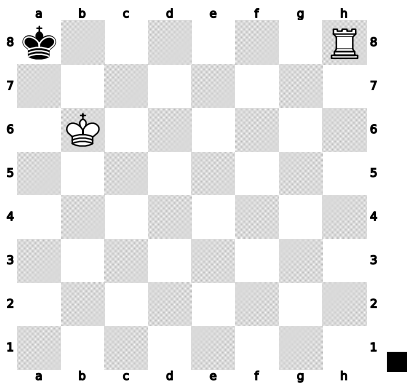
Este es el mate básico más importante, porque los finales de torre son los más frecuentes en las partidas. También es el más largo: la torre sola no puede encerrar al rey tan rápido como la dama, y tu rey tiene que trabajar desde el principio. Con método, el mate llega siempre en menos de treinta jugadas, muy lejos del límite de cincuenta.

17.1 Las posiciones de mate

El rey rival tiene que estar en el borde. Tu rey se coloca **enfrente**, a una fila de distancia (en **oposición**), y le quita las tres casillas de delante. La torre da jaque por el borde. En la esquina basta con que tu rey controle las dos casillas de salida.



Mate en el borde, con los reyes en oposición.



Mate en la esquina.

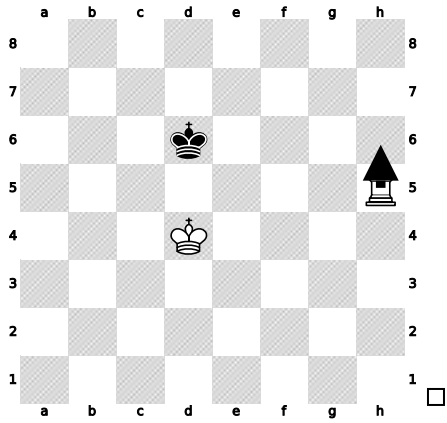
17.2 Cortar con la torre

El primer paso es colocar la torre de modo que **corte** una fila o una columna: el rey rival queda encerrado en una parte del tablero. Después, tu rey se acerca. Mientras

tanto, la torre debe quedar **lejos del rey rival** o protegida por tu rey.

17.3 La oposición y el jaque

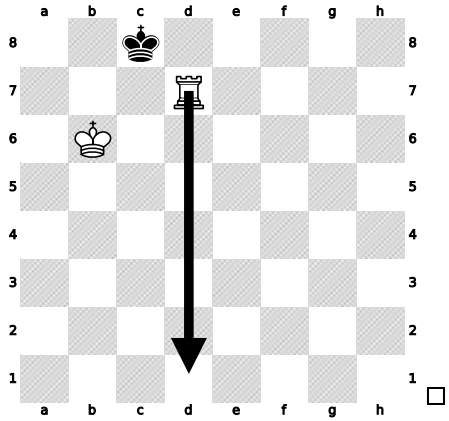
Con la torre cortando, tu rey avanza hasta colocarse enfrente del rey rival, con la fila de la torre entre los dos. Si el rey rival se coloca en oposición, la torre da jaque y lo obliga a retroceder una fila. Si se aparta hacia un lado, tu rey lo sigue, o la torre se acerca una fila para reducir su espacio.



Los reyes están en oposición. Juegan las blancas: Th6+.

17.4 La jugada de espera

A veces el rey rival evita la oposición y conviene que sea él quien se mueva. Entonces la torre hace una **jugada de espera**: se mueve por su misma línea, sin dejar de cortar. El rey rival tiene que moverse y entra en la oposición, o se va a la esquina.



Juegan las blancas: Td1, que espera y aleja la torre. Tras ...Rb8, Td8#.

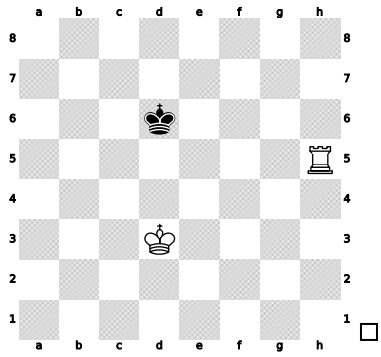
17.5 Los dos errores que cuestan el medio punto

El primero es dejar la torre al alcance del rey rival sin protección: con un rey contra un rey, la partida es tablas. El segundo es el **ahogado**: cuando el rey rival está en la esquina o en el borde, cada jugada de tu rey o de tu torre que no da jaque debe dejarle alguna casilla.

17.6 Cuatro ejecuciones completas

Reproduce las ejecuciones en tu tablero. En cada jugada blanca, pregúntate qué está haciendo: cortar, acercar el rey, dar jaque en oposición o esperar.

Ejecución 1: la torre ya corta



Posición de partida.

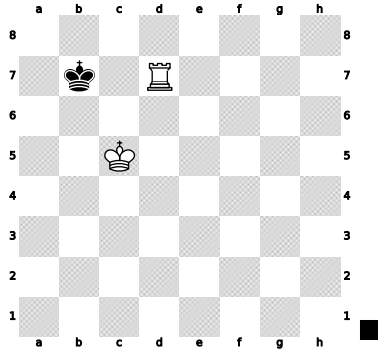
1.Rc4

La torre de h5 corta la quinta fila. El rey blanco se acerca.

1...Re6 2.Rc5 Rd7 3.Te5

La torre pasa a la columna «e» y corta al rey por el otro lado. Ahora el rey negro está encerrado en las columnas a-d, de la sexta fila hacia arriba.

3...Rc7 4.Td5 Rb7 5.Td7+



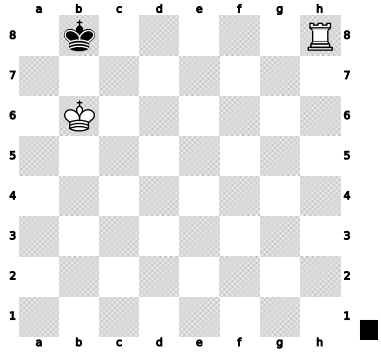
Juegan las negras.

La torre, lejos del rey negro, lo empuja a la última fila.

5...Rc8 6.Rc6 Rb8 7.Th7

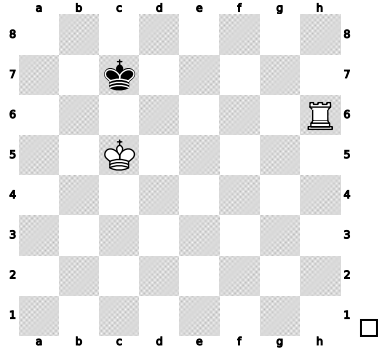
Jugada de espera: la torre sigue cortando la séptima fila.

7...Ra8 8.Rb6 Rb8 9.Th8#



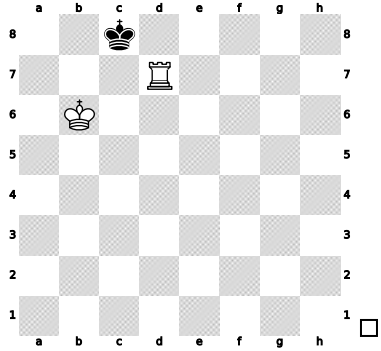
Mate.

Ejecución 2: la jugada de espera



Posición de partida.

1.Td6 Rb7 2.Td7+ Rc8 3.Rc6 Rb8 4.Rb6 Rc8



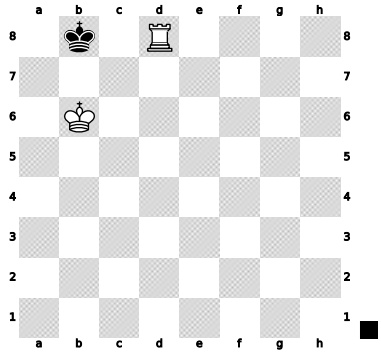
Juegan las blancas.

Los reyes no están en oposición y la torre está atacada.

5.Td1

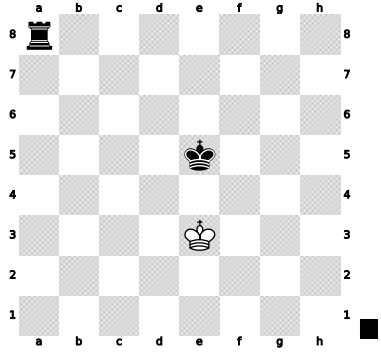
La torre se aleja y espera. El rey negro solo tiene b8.

5...Rb8 6.Td8#



Mate.

Ejecución 3: con las piezas negras



Posición de partida.

1...Ta3+

Ahora juegas con negras. Los reyes están en oposición: jaque.

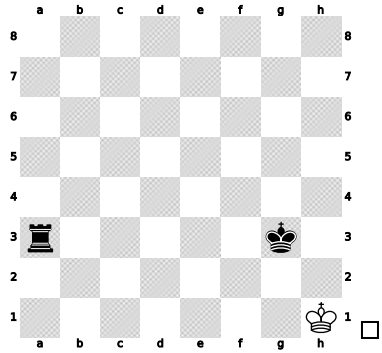
2.Re2 Rd4 3.Rf2 Rd3 4.Rf3 Ta4

La torre corta ahora la cuarta fila: el rey blanco ya no puede subir.

5.Rf2 Td4

La torre corta la columna «d» y deja libre el camino del rey negro.

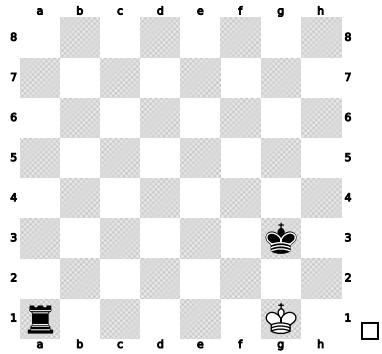
6.Rf1 Rd2 7.Rg2 Re2 8.Rg3 Ta4 9.Rg2 Ta3 10.Rg1 Rf3 11.Rh1 Rg3



Juegan las blancas.

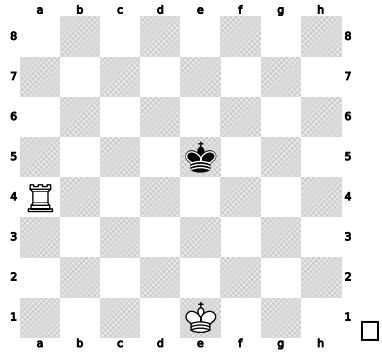
El rey negro controla f2, g2 y h2. El rey blanco solo tiene g1.

12.Rg1 Ta1#



Mate.

Ejecución 4: desde lejos



Posición de partida.

1.Re2

La torre de a4 ya corta la cuarta fila. El rey blanco sube.

1...Rd5 2.Rd3 Rd6 3.Td4+

La torre da jaque protegida por el rey.

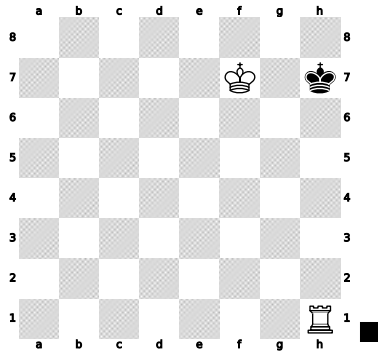
3...Re5 4.Rc4 Re6 5.Te4+ Rf6 6.Rc5 Rg7 7.Rd6 Rf6 8.Td4

Jugada de espera que mantiene encerrado al rey negro.

8...Rf5 9.Tb4 Rg6 10.Re6 Rg7 11.Tg4+ Rh6 12.Rf6 Rh7 13.Tg1

Otra jugada de espera: la torre sigue cortando la columna «g».

13...Rh8 14.Rf7 Rh7 15.Th1#

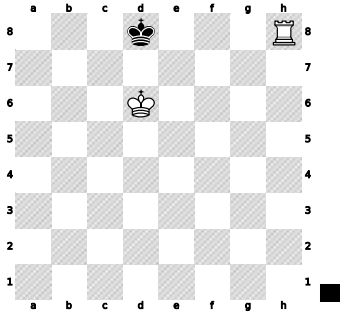


Mate.

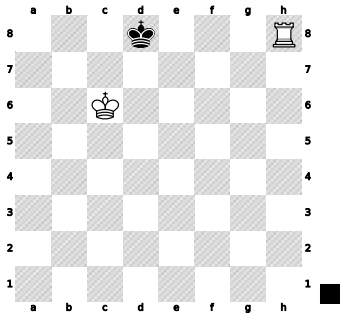
> **Errores frecuentes.** Dar jaques sin que los reyes estén en oposición; dejar la torre al alcance del rey rival; olvidar las jugadas de espera; ahogar al rey en la esquina; cambiar de plan a mitad del mate.

Ejercicios de la unidad 17

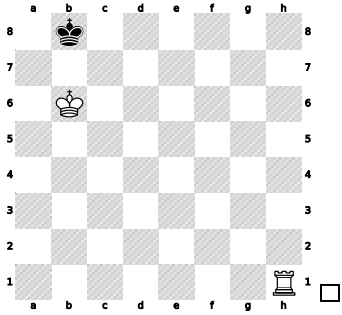
En los ejercicios de método puede haber más de una jugada buena. Lo importante es que la tuya siga el plan y no deje la torre colgada ni ahogue.



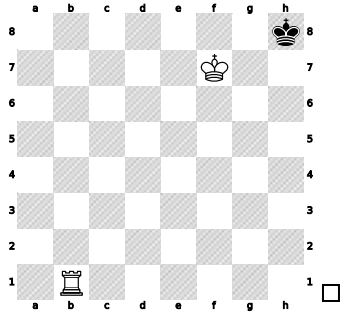
U17 E01 Juegan las negras. ¿Es mate?



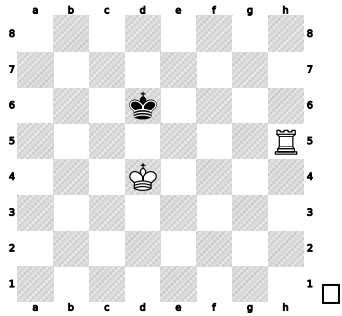
U17 E02 Juegan las negras. ¿Es mate?



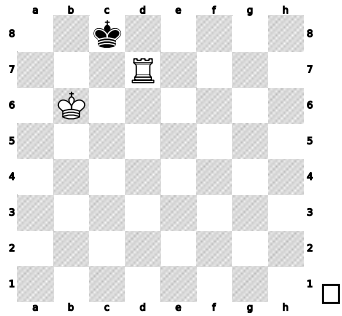
U17 E03 Juegan las blancas. Mate en una.



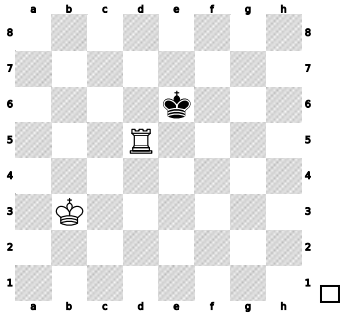
U17 E04 Juegan las blancas. Mate en una.



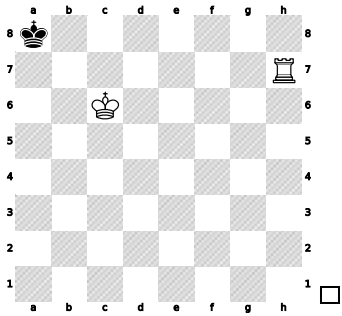
U17 E05 Juegan las blancas. El rey negro se ha puesto en oposición. ¿Qué haces?



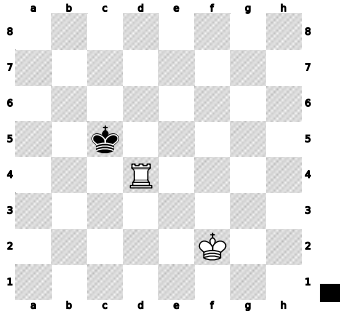
U17 E06 Juegan las blancas. La torre está atacada. ¿Qué haces?



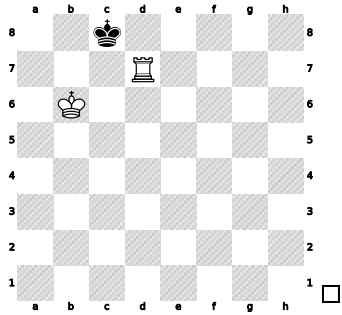
U17 E07 Juegan las blancas. La torre está atacada. ¿Qué haces?



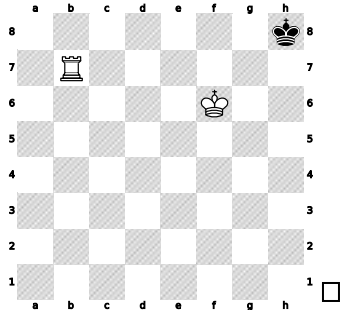
U17 E08 Juegan las blancas. ¿Es buena Tb7? ¿Qué jugarías?



U17 E09 Las blancas acaban de jugar Td4. Juegan las negras. ¿Qué hacen?



U17 E10 Juegan las blancas. Mate en dos.



U17 E11 Juegan las blancas. Mate en dos. ¿Qué jugada de torre sería ahogado?

U17 E12 ¿Por qué con torre y rey no basta con dar jaques con la torre?

> **Práctica con tablero.** Coloca la torre y el rey blancos en su casilla inicial y el rey negro en el centro. Da mate. Repite con el rey negro en cada cuarto del tablero. Objetivo: mate en menos de treinta jugadas, cuatro veces seguidas, sin perder la torre ni ahogar.

Para recordar

- Corta con la torre, acerca tu rey y da jaque cuando los reyes estén en oposición.
- Si el rey rival evita la oposición, usa una jugada de espera con la torre.
- La torre siempre lejos del rey rival o protegida; y cuidado con el ahogado en la esquina.

Comprueba tu aprendizaje. Debes dar mate con torre y rey desde cualquier posición en menos de treinta jugadas, cuatro veces seguidas. Es la competencia más importante del bloque de mates.

UNIDAD 18

Ya puedes jugar por tu cuenta

En esta unidad *Integrar reglas, observación, desarrollo, cambios y mates en partidas completas, y aprender a revisar un error propio de forma útil.*



Lección y ejercicios en Lichess

Has recorrido todo el camino: las reglas, las primeras partidas, la seguridad de las piezas, la apertura, la táctica y los mates básicos. En esta última unidad juntamos todas esas herramientas, aprendemos a revisar nuestras propias partidas y preparamos un plan para seguir mejorando sin depender de un profesor.

18.1 La rutina completa

En cada jugada de una partida real, repite estos pasos. Al principio te parecerán lentos; con la práctica se hacen en segundos.

- **¿Qué ha cambiado?** Mira la última jugada del rival: qué ataca, qué amenaza, qué ha dejado sin defender.
- **¿Estoy seguro?** Comprueba jaques, capturas y mates del rival contra tu rey y tus piezas.
- **¿Qué puedo hacer?** Busca tus jaques, capturas y amenazas. Si no hay nada concreto, sigue un principio: desarrollar, mejorar la peor pieza, poner el rey a salvo.
- **Última comprobación.** Antes de soltar la pieza, mira si la casilla de llegada está atacada y qué deja de defender la pieza que mueves.

18.2 Cuándo cambiar piezas

Los cambios no son buenos ni malos en sí mismos: depende de cómo esté el marcador. **Si tienes ventaja de material, cambia piezas**: con menos piezas en el tablero, tu ventaja pesa más y el rival tiene menos recursos para complicar la partida. Lo ideal es llegar a un final que sepas ganar, como los de las unidades 15 a 17. **Si tienes menos material, evita los cambios** y busca complicaciones. Y en igualdad, cambia

cuando la pieza que recibes sea mejor que la que entregas, o cuando el cambio elimine una pieza que ataca a tu rey.

Una vez por delante, no tengas prisa. Comprueba en cada jugada que no dejas nada colgado y que el rival no tiene un jaque peligroso. Muchas partidas ganadas se pierden por intentar terminar demasiado rápido.

18.3 Partida didáctica 4

Partida didáctica 4: errores de los dos bandos

Una partida entre dos aficionados que empiezan, con errores de los dos bandos. Detente en cada pausa y responde antes de seguir.

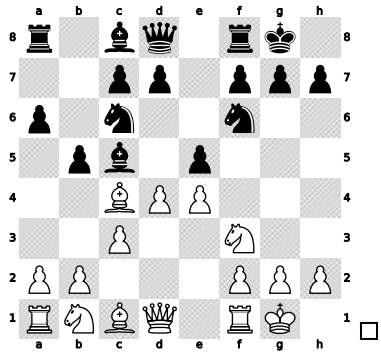
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d3 a6

Una jugada de peón en el flanco que no desarrolla nada. No es grave, pero cada tiempo cuenta.

5.0-0 Ac5 6.c3 0-0 7.d4

Las blancas atacan el alfil y el peón de e5 a la vez.

7...b5



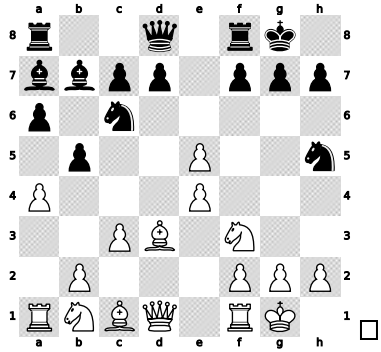
Juegan las blancas.

Pausa. ¿Qué piezas negras están atacadas? El alfil de c4 está atacado por el peón de b5, pero el alfil de c5 también lo está, por el peón de d4. Las negras han preferido atacar a defenderse, y además siguen moviendo peones de flanco.

8.Ad3 Aa7 9.a4

Las blancas atacan el peón de b5, pero se les escapa algo mejor: 9.Cxe5, que gana un peón, porque si ...Cxe5, dxe5 y el peón ataca al caballo de f6.

9...Ab7 10.dxe5 Ch5



Juegan las blancas.

Pausa. El caballo, atacado, se va al borde. Allí controla pocas casillas, puede quedar atrapado y ya no defiende h7 ni al rey. Era mejor 10...Cg4.

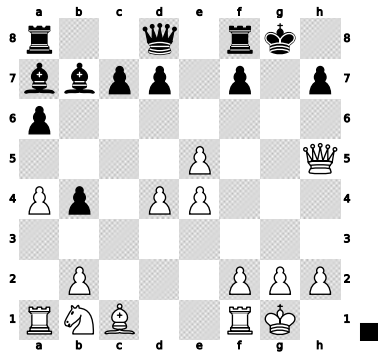
11.Ae2 b4

Las negras no ven que el caballo de h5 está atacado por el alfil de e2.

12.Cd4 Cxd4 13.cxd4 g6

Para salvar el caballo, las negras debilitan los peones de su rey.

14.Axh5 gxh5 15.Dxh5



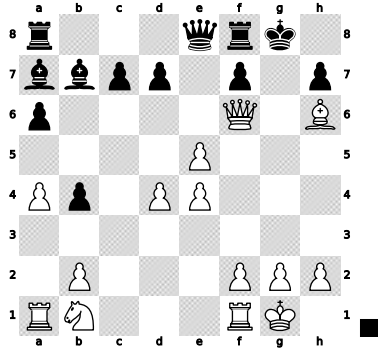
Juegan las negras.

Pausa. La dama blanca está muy cerca del rey negro, y los peones que lo protegían han desaparecido. ¿Qué amenazan las blancas? Hay que pensar en la defensa antes que en nada más: 15...f6 daba al rey la casilla f7 y permitía defenderse con la dama y la torre: las blancas seguirían mejor, pero sin un mate inmediato.

15...De8

Un error grave: la dama no defiende nada. Ahora hay mate en pocas jugadas.

16.Dg5+ Rh8 17.Df6+ Rg8 18.Ah6



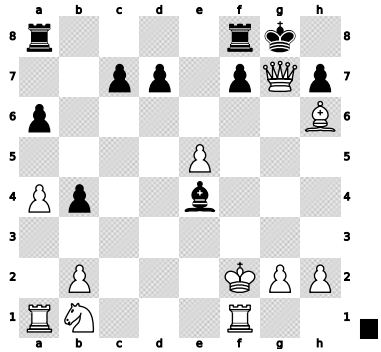
Juegan las negras.

Amenaza Dg7#, la dama apoyada por el alfil. Ya no hay defensa.

18...Dxe5

La dama negra ataca a la blanca, pero el peón la captura.

19.dxe5 Axf2+ 20.Rxf2 Axe4 21.Dg7#



Mate.

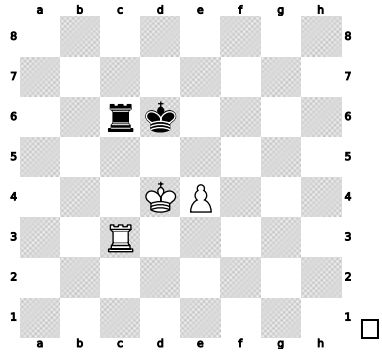
La dama da mate en g7, protegida por el alfil de h6: es la figura de la dama apoyada de la unidad 14.

> **Revisión.** Revisión con las tres preguntas de este capítulo. **Decisión de apertura**: las negras gastaron tiempos con a6, b5 y Aa7 y llevaron el caballo al borde (10...Ch5). **Amenaza no vista**: 11...b4 dejó el caballo atacado, y 15...De8 ignoró el peligro sobre su rey. **Oportunidad de terminar o de ganar**: las blancas dejaron pasar 9.Cxe5, que ganaba un peón; después aprovecharon bien el ataque.

18.4 Partida didáctica 5

Partida didáctica 5: del final al mate

Esta partida empieza en la jugada 40. No reproducimos las anteriores: tras muchos cambios, las blancas han llegado a este final con un peón de más. Es una partida escrita para enseñar la última fase: cómo se pasa de una ventaja pequeña a un mate básico.

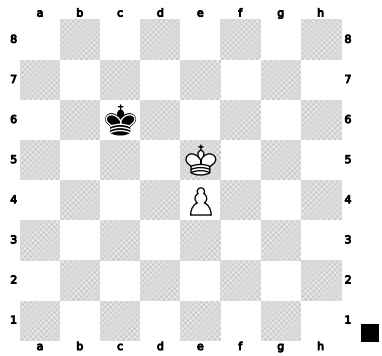


Posición de partida.

40.Txc6+

Con ventaja, conviene cambiar piezas. Pero antes de cambiar la última pieza hay que comprobar que el final de peones está ganado. Aquí lo está, con una condición, que verás en la jugada siguiente.

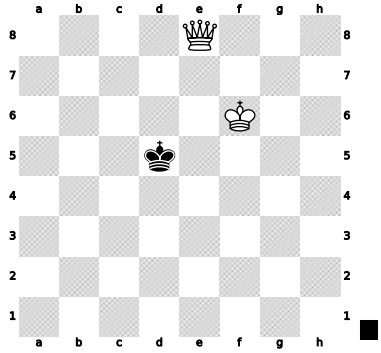
40...Rxc6 41.Re5



Juegan las negras.

La única jugada que gana: el rey se coloca **delante** de su peón y le abre camino. Si 41.e5?, el rey negro se pondría delante del peón (...Rd7 y ...Re7) y la partida sería tablas.

41...Rd7 42.Rf6 Rd6 43.e5+ Rc5 44.e6 Rc6 45.e7 Rd5 46.e8=D



Juegan las negras.

El peón corona. Ahora es un final de dama y rey contra rey: el método de la unidad 16.

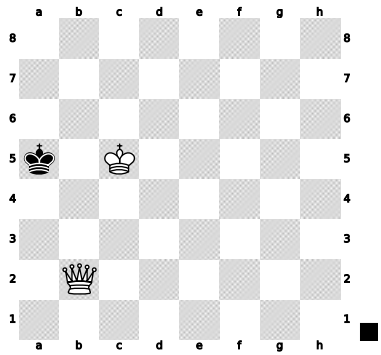
46...Rd4 47.Da4+ Rc3 48.De4

La dama encierra al rey negro en el rectángulo de las filas 1 a 3 y las columnas a-d.

48...Rb2 49.Re5

Ahora camina el rey blanco.

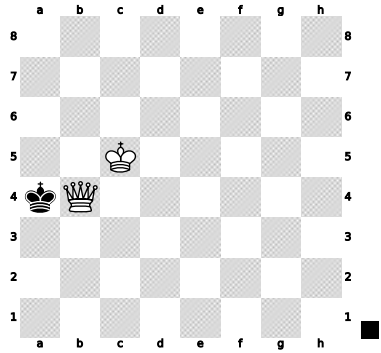
49...Rc3 50.De2 Rb4 51.Rd4 Rb3 52.Dg2 Rb4 53.Db2+ Ra5 54.Rc5



Juegan las negras.

El rey negro solo tiene a4. Cuidado con el ahogado: con el rey en a4, jugadas como Dc3?? o Rb6?? lo dejarían sin casillas y sin jaque. Hay dos mates: Db4# y Da2#.

54...Ra4 55.Db4#



Mate.

> **Revisión.** Tres decisiones ganaron la partida: cambiar las torres cuando el final de peones estaba ganado, colocar el rey delante del peón (41.Re5!) y aplicar el método de dama y rey sin dar ahogado.

18.5 Cómo revisar una derrota

Después de cada partida, sobre todo si la has perdido, dedica diez minutos a revisarla. No hace falta analizar cada jugada ni consultar un programa desde el principio. Busca solo **tres momentos**:

- **La decisión de apertura.** ¿Sacaste las piezas y enrocaste a tiempo? ¿Moviste la misma pieza varias veces o sacaste la dama demasiado pronto?
- **La amenaza no vista.** ¿En qué jugada perdiste material o recibiste el mate? ¿Qué te habría avisado si hubieras aplicado la rutina?
- **La oportunidad perdida.** ¿Hubo un momento en que pudiste ganar material o dar mate y no lo viste?

Convierte uno de esos momentos en un ejercicio: anota la posición y vuelve a resolverla dentro de unos días. Así tus propias partidas se convierten en tu mejor libro de ejercicios. Cuando ya lo hayas hecho tú, puedes comprobar la partida con un programa de análisis, pero no te quedes con la cifra: busca la jugada concreta y entiende por qué es mejor.

18.6 Tu plan para seguir

El progreso en ajedrez no se mide solo por el resultado de cada partida, sino por los errores que dejas de cometer. Una semana razonable para un adulto que empieza puede ser esta:

- Dos o tres partidas con tiempo suficiente para pensar (al menos quince minutos por jugador), revisadas con la pauta anterior.
- Diez o quince minutos de ejercicios tácticos sencillos varios días a la semana.
- Un repaso mensual de los tres mates básicos, desde posiciones distintas.
- Volver a las unidades 5 a 8 si en tus partidas aparecen dudas de reglas.

No estudies aperturas nuevas para compensar las piezas que pierdes en una jugada: ese problema se resuelve con la rutina, no con más teoría.

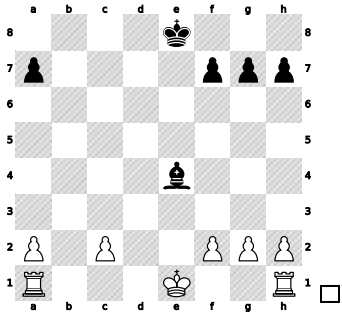
18.7 Jugar en persona y en línea

En un club o un torneo hay algunas normas de cortesía: se saluda al rival antes y después de la partida, se juega en silencio y, si quieres colocar bien una pieza, se dice antes «compongo». En las partidas con reloj, se pulsa con la misma mano que mueve. Si tocas una pieza propia a propósito, debes moverla si tiene alguna jugada legal. En línea, elige partidas de ritmo lento al principio: las partidas muy rápidas no dejan tiempo para la rutina y refuerzan los malos hábitos.

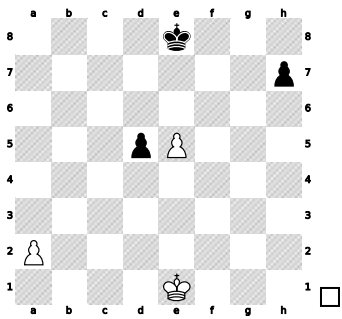
> **Errores frecuentes.** Medir el progreso solo por los resultados; analizar cada jugada con la cifra de un programa; abandonar el repaso de las reglas; estudiar aperturas nuevas para compensar piezas perdidas en una jugada; jugar solo partidas muy rápidas.

Ejercicios de la unidad 18

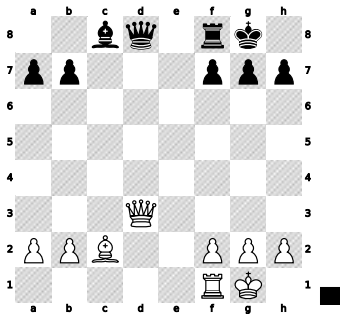
Esta es la prueba final del libro. Mezcla reglas (E01-E02), amenazas (E03-E05), cambios (E06-E07), apertura (E08-E09) y mates (E10-E12).



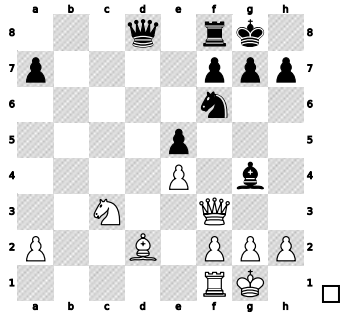
U18 E01 El alfil negro de e4 ataca la casilla b1. Juegan las blancas. ¿Pueden enrocar largo?



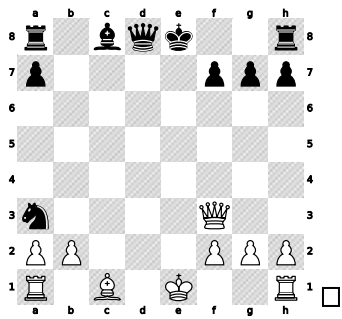
U18 E02 Las negras acaban de jugar ...d7-d5. Juegan las blancas. ¿Puede el peón de e5 capturar el peón de d5? ¿Y en la jugada siguiente?



U18 E03 Juegan las negras. ¿Qué amenazan las blancas? ¿Sirve ...h6?



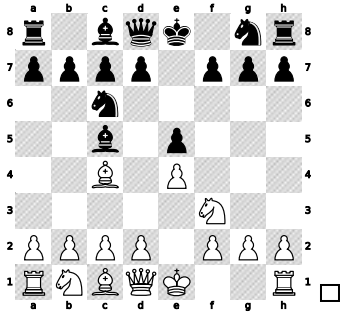
U18 E04 Juegan las blancas. El alfil negro acaba de llegar a g4. ¿Qué ha cambiado? ¿Qué haces?



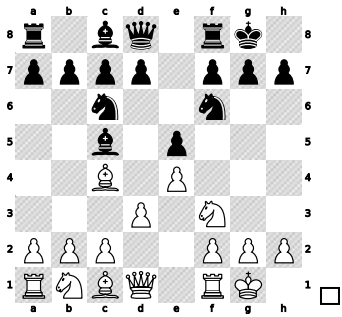
U18 E05 Juegan las blancas. ¿Qué amenaza el caballo negro de a3? ¿Cuál es la mejor respuesta?

U18 E06 Cambias tu caballo por su alfil y, después, tu alfil por su torre. ¿Balance?

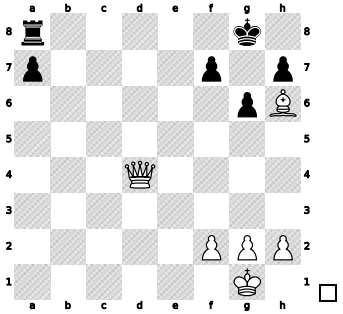
U18 E07 Tienes una torre de más y el rival te ofrece cambiar las damas. ¿Aceptas?



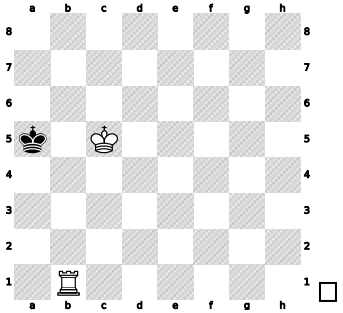
U18 E08 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5. Juegan las blancas. ¿Qué jugada sigue mejor los principios: a) h3; b) 0-0; c) Dh5?



U18 E09 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.0-0 Cf6 5.d3 0-0. Juegan las blancas. ¿Qué piezas faltan por desarrollar? Propón una jugada.



U18 E10 Juegan las blancas. Mate en una.



U18 E11 Juegan las blancas. Mate en una.

U18 E12 Prueba práctica. Da mate, sin ayuda y sin ahogado, en las tres posiciones siguientes: dos torres (a1 y h1, rey en e1) contra el rey en e5; dama y rey (d1 y e1) contra el rey en e5; torre y rey (a1 y e1) contra el rey en e5.

Práctica con tablero. Juega una partida completa con tiempo suficiente, en persona o en línea. Anótala. Después revísala con los tres momentos del apartado 18.5 y convierte uno de ellos en un ejercicio para dentro de una semana.

Para recordar

- En cada jugada: qué ha cambiado, estoy seguro, qué puedo hacer, última comprobación.
- Con ventaja, cambia piezas y busca un final que sepas ganar; con desventaja, evita los cambios.
- Revisa tus partidas buscando tres momentos: la apertura, la amenaza no vista y la oportunidad perdida.

Comprueba tu aprendizaje. Al menos 9 de 12 respuestas correctas, ninguna jugada ilegal en tus partidas y los tres mates básicos demostrados. Anota por separado lo que dominas y lo que necesitas repasar, y vuelve a esas unidades. ¡Enhorabuena: ya puedes jugar por tu cuenta!

Soluciones

Unidad 1. Tu primer contacto con el tablero

U01 E01 La A (h1), que es una casilla blanca. La B (a1) es la esquina izquierda de las blancas y es negra. Si te equivocaste, recuerda la frase «blanca a la derecha».

U01 E02 Le das un cuarto de vuelta. Con media vuelta la esquina derecha seguiría siendo negra. Comprueba después que la del adversario también es blanca.

U01 E03 La A, que es la casilla a8 y es blanca. Aunque en el diagrama aparezca abajo a la derecha, su nombre sigue siendo a8: lee las coordenadas del borde.

U01 E04 Una columna: la columna «e». Todas las casillas tienen la misma letra y números del 1 al 8.

U01 E05 Una fila: la fila 6. Todas tienen el mismo número y letras de la «a» a la «h».

U01 E06 Siete casillas (b1, c2, d3, e4, f5, g6, h7), todas blancas. En una diagonal el color nunca cambia.

U01 E07 A = e4, B = b7, C = g2, D = d8. Recuerda: primero la letra de la columna y después el número de la fila.

U01 E08 A = f3, B = c6, C = h1, D = a5. Si escribiste c6 para la A o f3 para la B, contaste desde tu lado en lugar de leer el borde.

U01 E09 Son blancas e4 y d5; son negras d4 y e5. Las dos blancas están en diagonal entre sí, igual que las dos negras.

U01 E10 En la quinta fila contando desde las negras. El nombre no cambia: sigue siendo e4, en la columna «e» y en la fila 4 del borde.

U01 E11 Torre, caballo, alfil, dama, rey, alfil, caballo, torre (en letras: T, C, A, D, R, A, C, T).

U01 E12 Cada bando tiene 16 piezas, de las cuales 8 son peones. No gana quien captura más piezas, sino quien da jaque mate al rey contrario.

Unidad 2. La torre

U02 E01 A 14 casillas: siete en la columna «a» (a2 a a8) y siete en la fila 1 (b1 a h1). No puede ir a b2, que está en diagonal.

U02 E02 A b2 no, porque no está en su fila ni en su columna. A e1 sí (columna «e») y a h5 también (fila 5). El color de la torre no cambia nada: las negras mueven igual.

U02 E03 A la A (c2), por la columna, y a la C (g7), por la fila. A la B (f4) no, porque necesitaría doblar una esquina.

U02 E04 d5 y g2. Son las esquinas del rectángulo que forman las dos torres: d5 está en la columna de la blanca y en la fila de la negra; g2, al revés. Los caminos están libres en los dos casos.

U02 E05 Siete: e2 y e3 hacia arriba; c1 y d1 hacia la izquierda; f1, g1 y h1 hacia la derecha. Sus propias piezas le cierran el paso en e4 y b1.

U02 E06 Solo a h7, h6 y g8. El caballo de f8 le impide pasar a e8 y el peón de h5 le impide bajar más allá de h6.

U02 E07 No puede moverse: las cuatro direcciones están cerradas por piezas propias. Y la torre nunca salta.

U02 E08 El caballo de d6 (columna libre de d2 a d5) y el alfil de a1 (b1 y c1 libres). La torre negra de h1 no, porque el alfil blanco de f1 está en medio.

U02 E09 El alfil de b2, el caballo de b8 y el caballo de e7. El peón de g7 no, porque el caballo de e7 se interpone.

U02 E10 Queda en a7, la casilla del caballo capturado. La jugada termina con la captura: solo se captura una pieza por jugada. La torre negra de a8, además, ataca ahora a la torre blanca.

U02 E11 a1-a8 y después a8-h8; o bien a1-h1 y después h1-h8. Son las dos esquinas del rectángulo.

U02 E12 Solo por f2: c2-f2 y después f2-f7. La otra ruta, por c7, está cerrada por el peón propio de c6.

Unidad 3. El alfil y la dama

U03 E01 Siete: e2, d3, c4, b5 y a6 en una diagonal; g2 y h3 en la otra.

U03 E02 A la A (h3) y a la B (a6). La C (c4) es del mismo color, pero no está en ninguna de sus diagonales: necesitaría dos jugadas.

U03 E03 Nunca. El alfil de e5 está en casilla negra y e4 es blanca. Un alfil no cambia de color en toda la partida.

U03 E04 El peón de f5, el caballo de a6 y el caballo de b1. La torre de h7 no: el peón de f5 está en medio.

U03 E05 El peón de d4 y el caballo de h8. La torre de b2 queda tapada por el peón de d4.

U03 E06 Solo la dama de a6. El alfil de f7 está en su diagonal, pero el peón propio de d5 cierra el paso.

U03 E07 21: siete en la fila 1, siete en la columna «d», tres en la diagonal hacia a4 (c2, b3, a4) y cuatro en la diagonal hacia h5 (e2, f3, g4, h5).

U03 E08 A la A (b2) y a la B (h2), por diagonales, y a la D (a5), por la fila. A la C (f3) no: está «a salto de caballo».

U03 E09 El caballo de b6 y la torre de g4. El alfil de d8 está tapado por el peón de d6, y la torre de h8, por el peón de f6.

U03 E10 Ninguna. Sus tres líneas (columna, fila y diagonal) están cerradas por piezas propias. Toda su fuerza no le sirve si no tiene camino.

U03 E11 Torre 14, alfil 13 y dama 27. A g7 pueden ir el alfil y la dama, por la diagonal d4-e5-f6-g7.

U03 E12 A a4 pueden ir la torre (columna «a») y la dama (diagonal d1-c2-b3-a4). A h6 solo el alfil (c1-d2-e3-f4-g5-h6). Hay más de una respuesta correcta en la primera pregunta: es normal.

Unidad 4. El caballo

U04 E01 b3, b5, c2, c6, e2, e6, f3 y f5.

U04 E02 Dos: f2 y g3. En la esquina el caballo es muy débil.

U04 E03 Tres: a3, c3 y d2.

U04 E04 Todas blancas, porque g5 es negra. Son seis: e4, e6, f3, f7, h3 y h7.

U04 E05 Los ocho: c3, c5, d2, d6, f2, f6, g3 y g5. Los peones de alrededor no le afectan porque salta.

U04 E06 A cinco casillas: a5, a7, b8, d4 y e5. No puede ir a b4, e7 ni d8, ocupadas por piezas propias.

U04 E07 A f3 y a h3. La casilla e2 está ocupada por un peón propio. Saltar por encima de la fila de peones es lo normal: por eso los caballos pueden salir desde el primer movimiento.

U04 E08 La dama de d4, el alfil de h4 y el alfil de e5. El caballo de e3 y el peón de f5 están cerca, pero no en sus casillas de llegada.

U04 E09 La torre de c4, la dama de d3 y el alfil de f7. El alfil de e4 y el peón de g5 están al lado, pero el caballo no captura en línea recta.

U04 E10 La torre de b6 y la dama de c7, sus dos únicos destinos. El peón de a6 está a dos casillas en línea recta: fuera de su alcance.

U04 E11 Por c3 (b1-c3-e4) o por d2 (b1-d2-e4). Cualquiera de las dos es correcta.

U04 E12 No. b1 es blanca y d4 es negra; después de dos saltos el caballo vuelve siempre al color de salida. Necesita tres, por ejemplo b1-c3-e2-d4 o b1-a3-c2-d4.

Unidad 5. El rey y el jaque

U05 E01 A cinco: d3, e3, f3, d4 y f4. Las casillas d5, e5 y f5 están junto al rey negro.

U05 E02 Solo a f8 y h8. La torre de b7 controla toda la fila 7, así que f7, g7 y h7 están prohibidas.

U05 E03 A c1, c2 y e2. El caballo de f3 controla d2 y e1.

U05 E04 No. El alfil de b6 apunta hacia g1, pero el peón de f2 tapa la diagonal.

U05 E05 Sí: el caballo de f3 ataca e1. Las blancas solo pueden apartar el rey, a d1, e2, f1 o f2 (d2 también está controlada por el caballo); no hay nada que capture al caballo.

U05 E06 Sí, pero no por la torre, que está tapada por el caballo de f8. El jaque lo da el alfil de b5, por la diagonal b5-c6-d7-e8.

U05 E07 Seis: el rey puede ir a d7, d8, f7 o f8, y el alfil puede interponerse en e7 o en e3. Las dos casillas están entre la torre y el rey, así que las dos tapan. La captura no es posible.

U05 E08 Cuatro: capturar el caballo con el peón (gxf3) o con la dama (Dxf3), o mover el rey a f1 o h1. Ninguna pieza puede tapar un jaque de caballo.

U05 E09 El rey no puede capturar la dama, porque el caballo de b3 la defiende. Hay dos respuestas: capturarla con el caballo (Cxd2) o apartar el rey a f1.

U05 E10 No puede ir a e4 ni a c4, porque seguiría en la fila de la torre. Puede ir a c3, d3, e3, c5, d5 y e5.

U05 E11 No. El caballo tapa la diagonal del alfil de b4 hacia el rey; si se mueve, el rey queda en jaque. Solo el rey puede moverse.

U05 E12 Ninguna. El alfil de e4 apunta a h1 por la diagonal e4-f3-g2-h1; si la torre se mueve, el rey queda en jaque. Además, la torre no puede capturar al alfil porque se mueve en línea recta, no en diagonal.

Unidad 6. Los peones

U06 E01 A e3 o a e4. Está en su casilla inicial, así que puede avanzar una o dos casillas.

U06 E02 El de d7, a d6 o d5 (está en su casilla inicial). El de g5, solo a g4: ya se ha movido antes.

U06 E03 No. Solo los peones que están en su casilla inicial pueden avanzar dos. El de c3 llega a c4.

U06 E04 Capturar en d5 o en f5. No puede avanzar: e5 está ocupada, y el peón no captura de frente.

U06 E05 Capturar el caballo de b5 o el alfil de d5. No puede avanzar, porque c5 está ocupada.

U06 E06 Solo capturar el peón de b3. No avanza porque el caballo de a3 lo bloquea, y por tanto tampoco puede ir a a4.

U06 E07 Solo a d4. El peón de d5 controla c4 y e4, aunque estén vacías; la casilla de delante del peón no la controla.

U06 E08 No puede ir a g7, que está controlada por los dos peones. Puede ir a f8, h8, f7 y h7.

U06 E09 Ninguna. Están frente a frente: cada uno bloquea al otro y ninguno puede capturar de frente.

U06 E10 No puede avanzar: el caballo de g3 lo bloquea, así que tampoco puede ir a g4. Sí puede capturar el peón de h3.

U06 E11 Avanzar a e8 o capturar la torre en d8, y en los dos casos coronar. Lo mejor es capturar y coronar dama: exd8=D+. Se gana la torre y la dama nueva da jaque por la fila 8.

U06 E12 En b1 o capturando en a1. Si corona en b1, la torre de a1 captura la pieza nueva. Lo correcto es bxa1=D+: gana la torre, y la dama nueva, a salvo en a1, da jaque al rey blanco por la diagonal.

Unidad 7. Jaque mate y ahogado

U07 E01 Jaque mate. La dama de b7 da jaque; el rey no puede capturarla porque la defiende el rey blanco, y todas las casillas de escape están controladas.

U07 E02 Ahogado: tablas. El rey negro no está en jaque, pero a7 y b7 están controladas por el rey blanco, y b8 y b7 por la dama. No tiene ninguna jugada.

U07 E03 No. Es jaque, pero el caballo puede interponerse en d8 o en f8.

U07 E04 Jaque mate: mate del pasillo. Los propios peones del rey le impiden escapar y nada puede capturar la torre ni taparla.

U07 E05 No: la partida sigue. El rey está inmóvil, pero el peón puede avanzar a h4. Hay que mirar todas las piezas, no solo el rey.

U07 E06 No. Es jaque, pero la torre de a8 captura la dama: Txe8.

U07 E07 Td8#. Mate del pasillo: el rey negro queda encerrado por sus propios peones.

U07 E08 Valen Dd8#, De8#, Df8#, Dg7# y Dh7#. En las dos últimas, la dama está junto al rey negro, pero no puede ser capturada porque la defiende el rey blanco.

U07 E09 Cf2#. El caballo da jaque y el rey blanco está rodeado por sus propias piezas. Un jaque de caballo no se puede tapar, y nada lo captura. Este mate se llama «mate de la coz».

U07 E10 Th8#. La torre da jaque por la fila 8; a7 y b7 están controladas por el rey blanco.

U07 E11 Db6 es ahogado: el rey negro no está en jaque y no tiene jugadas. Tablas. Lo mismo ocurre con Dc5. En cambio, hay cinco mates: Da4#, Da5#, Da6#, Db7# y Db8#.

U07 E12 Tg7 es ahogado: el rey negro no puede capturar la torre (la defiende el rey) y no tiene otra casilla. La jugada correcta es Th6#.

Unidad 8. Las reglas especiales

U08 E01 El rey en g1 y la torre en f1. Es una sola jugada: 0-0.

U08 E02 El rey en c8 y la torre en d8: 0-0-0. El rey se mueve dos casillas, no tres.

U08 E03 Solo el largo. El alfil de f1 está entre el rey y la torre de h1.

U08 E04 Solo el corto. El caballo de b8 cierra el camino de la torre de a8. Todas las casillas entre el rey y la torre deben estar vacías, también b8.

U08 E05 No. No se puede enrocar estando en jaque. Las blancas deben resolver el jaque de otra forma, por ejemplo con c3 o moviendo el rey a f1. Si mueven el rey, perderán para siempre el derecho a enrocar.

U08 E06 Corto no: el alfil de c4 ataca f1, por donde pasaría el rey. Largo sí: d1 y c1 no están atacadas.

U08 E07 Sí. Las condiciones de casillas atacadas se refieren solo al rey (e1, d1 y c1). Que la torre esté atacada o que b1 lo esté no impide el enroque.

U08 E08 No, ni corto ni largo. El rey se movió, y aunque haya vuelto a su casilla ha perdido el derecho a enrocar para toda la partida.

U08 E09 Sí: exd6 a.p. El peón blanco va a d6 (la casilla por la que pasó el peón negro) y se retira el peón de d5.

U08 E10 No. La captura al paso solo puede hacerse en la jugada inmediatamente posterior al avance doble. El momento pasó.

U08 E11 Dos: axb3 a.p. y cxb3 a.p. Cualquiera de los dos peones negros puede capturar, y en los dos casos el peón llega a b3 y se retira el de b4.

U08 E12 No conviene: después de g8=D+ el rey negro captura la dama nueva (Rxg8) y la partida es tablas. Lo correcto es Rf7, que defiende g8; en la jugada siguiente el peón corona y la dama queda protegida.

Unidad 9. Tu primera partida completa

U09 E01 La blanca en d1 y la negra en d8. Regla: la dama va en la casilla de su color (d1 es blanca, d8 es negra).

U09 E02 El rey y la dama blancos están intercambiados. La dama blanca debe estar en d1, su color, frente a la dama negra.

U09 E03 En el lado negro, los caballos y los alfiles están cambiados. El orden correcto es torre, caballo, alfil, dama, rey, alfil, caballo, torre.

U09 E04 a) e4; b) Axg5; c) Td8+; d) 0-0-0.

U09 E05 a) Un caballo captura en e5. b) La dama va a h5 y da jaque. c) Enroque corto. d) El peón de la columna «e» captura al paso y llega a d6. e) Un peón llega a b8 y se convierte en dama.

U09 E06 Ab5+ es la jugada 12 de las blancas: un alfil va a b5. El signo + indica que da jaque. c6 es la respuesta de las negras, un peón que tapa el jaque.

U09 E07 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 De7. N es el caballo (*knight*), B el alfil (*bishop*) y Q la dama (*queen*).

U09 E08 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6. Le toca jugar a las blancas: se han hecho dos jugadas completas.

U09 E09 1.d4 d5 2.c4 dxc4. También vale 1.c4 d5 2.d4 dxc4: el orden de las jugadas blancas da el mismo resultado.

U09 E10 Con jaque mate: 4.Dxf7#. La dama, defendida por el alfil de c4, da jaque, y el rey negro no puede capturarla ni escapar. Es el llamado mate del pastor; en la unidad 12 aprenderás a evitarlo.

U09 E11 Las blancas están en jaque mate: la dama de h4 da jaque por la diagonal e1-h4 y nada puede taparla ni capturarla. Es el mate más rápido posible. Las dos jugadas de peón blancas abrieron el camino hacia su rey.

U09 E12 a) 1-0. b) Ahogado: ½-½. c) 0-1. d) Tablas por acuerdo: ½-½.

Unidad 10. Antes de mover, mira

U10 E01 Dxf2#. La dama, apoyada por el alfil de c5, daría mate en f2. Las blancas deben defenderse, por ejemplo con De2 o Df3. (Dh4 amenaza también el peón de e4.)

U10 E02 ...Cc2+, un jaque que ataca a la vez el rey, la dama de a3 y la torre de a1. Después de apartar el rey, las negras capturan la dama. Las blancas deben evitarlo, por ejemplo con Rd1 o Rd2, que controlan c2, o sacando la dama de a3.

U10 E03 No. El caballo de f6 ataca e4, pero el peón de d3 lo defiende; todas las piezas blancas están protegidas. Es una posición tranquila: las blancas pueden seguir con su desarrollo, por ejemplo 0-0 o Cc3.

U10 E04 El alfil de c4, atacado por el caballo de a5. No lo defiende ninguna pieza: está colgado. Debe retirarse, por ejemplo con Ab5+.

U10 E05 No: si Txb7??, las negras dan mate con Te1#. Primero hay que eliminar la amenaza del pasillo: h3 (o g3, h4, Rf1, Tc1). Después ya se puede pensar en el peón.

U10 E06 Df3 es la mejor: pone la dama a salvo y mantiene la amenaza de mate en f7 (con el alfil de c4). También vale De2. Lo que no se puede hacer es Dxe5+??, porque el caballo de c6 la captura.

U10 E07 Cd5 es la casilla natural, en el centro; también son posibles Ce4 y Cg8. La mala es Ch5??: la dama blanca la captura (Dxh5) por la diagonal d1-h5, que el avance del peón de e2 dejó abierta.

U10 E08 No pueden: están en jaque y deben salir de él antes de nada. La mejor respuesta es Rxf2, capturando el alfil. (Rf1, Re2 y Rd1 también son legales, pero no recuperan la pieza.)

U10 E09 La dama de d3. Al apartarse el alfil de d6, la torre de d8 ve toda la columna hasta d3. Las blancas deben mover la dama (por ejemplo, De2) o tapar la columna.

U10 E10 No. El peón de d4 corta la columna. El alfil de c5 ataca ese peón, pero está defendido por el caballo y por la dama. Una sola pieza cambia por completo la valoración: por eso hay que mirar cada línea casilla a casilla.

U10 E11 Que es un error: el alfil de f8 defiende h6, y después de Dxh6?? Axh6 las blancas pierden la dama por un peón. Es una defensa a distancia.

U10 E12 No. El peón de e4 está defendido por el de d3: después de Cxe4? dxe4 las negras han dado un caballo por un peón.

Unidad 11. Capturar, defender y cambiar

U11 E01 +2: ganas 5 (la torre) y pierdes 3 (el alfil). Has ganado la calidad.

U11 E02 −8: ganas 1 y pierdes 9. Este es el error más caro de los principiantes: comprobar siempre si la casilla de llegada está atacada.

U11 E03 0: los dos cambios son equivalentes (3 por 3 y 5 por 5). El material sigue igualado.

U11 E04 No. El caballo está defendido por el peón de e6: Txd5? exd5 deja un balance de −2 (das 5 y recibes 3).

U11 E05 Sí, y conviene: Cxe5 dxe5. La torre estaba defendida por el peón, pero el balance es +2 (ganas 5, pierdes 3).

U11 E06 No. Después de Cxd4? Dxd4, las negras han dado un caballo por un peón: −2.

U11 E07 No: el peón de g7 defiende f6. Dxf6? gxf6 cambia la dama por un caballo (−6). Una pieza defendida por un peón solo se captura con ventaja si la pieza que captura vale menos.

U11 E08 Retirarlo (Aa4 es lo más habitual) o cambiarlo por el caballo (Axc6). Defenderlo no sirve: el peón vale menos que el alfil. Las dos opciones son buenas.

U11 E09 No. Después de ...Axa1 Txa1 las blancas pierden 5 por 3. Hay que retirarla, por ejemplo a b1 o c1 (Tab1, Tac1).

U11 E10 A e2 o a d5, donde está seguro. Cuidado con Ca4: el caballo queda en el borde y lejos de todo, aunque no se pierda de inmediato. Y no se puede dejar donde está: el peón lo captura (balance −2).

U11 E11 Sí: dar mate con Te8#, mate del pasillo. Capturar la dama también gana, pero el mate termina la partida al instante. (Dc8+ no es mate: la dama negra se interpone en d8.)

U11 E12 Las negras amenazan Dxh2#. Si Cxa8??, llega el mate. Tampoco sirve Dxg4?, porque la dama de h4 recaptura. Lo correcto es h3, que expulsa al caballo: el mate desaparece y la torre de a8 puede esperar.

Unidad 12. Cómo empezar una partida

U12 E01 b) Ac4: desarrolla una pieza menor y apunta al centro y a f7. h3 no desarrolla nada y Dh5 saca la dama demasiado pronto (además, la ataca el caballo si va a f6).

U12 E02 a) Cf6: desarrolla y vigila el centro. h6 pierde un tiempo, y Dg5?? pierde la dama: el alfil de c1 la captura.

U12 E03 0-0. El rey se pone a salvo y la torre de h8 entra en juego. También son razonables a6 o Ag4, pero enrocar es lo más natural.

U12 E04 El caballo de b1 y el alfil de c1. Valen Cc3, Ag5, Ae3 o c3 seguido de Cbd2. Cualquiera de ellas sigue los principios.

U12 E05 Sí. Las casillas f1 y g1 están vacías, el rey no se ha movido y no está en jaque. Enrocar es una jugada excelente: el peón de e4 queda atacado, pero si ...Cxe4, las blancas recuperan el material con Te1 o Ad5. Lo importante para ti: el enroque está disponible desde la tercera jugada.

U12 E06 Atacan f7 dos veces (caballo y alfil), y f7 solo lo defiende el rey: amenazan Cxf7, que atacaría a la vez la dama y la torre. La respuesta habitual es 4...d5, que corta la diagonal del alfil.

U12 E07 Amenazan Dxf7#. Lo impiden 3...g6, 3...De7 o 3...Df6. La trampa es 3...Cf6??, que desarrolla y ataca la dama, pero permite 4.Dxf7#.

U12 E08 f6 defiende el peón, pero debilita la diagonal h5-e8 hacia su rey y quita al caballo de g8 su mejor casilla. Lo viste en la partida didáctica 1: después de 3.Cxe5! fxe5? 4.Dh5+ el rey negro queda al descubierto.

U12 E09 La dama ha salido demasiado pronto y ya se ha movido dos veces, sin que se desarrolle ninguna pieza menor; además ocupa f6, la casilla natural del caballo. Las blancas desarrollan con ganancia de tiempo, por ejemplo con d4 o Cd5.

U12 E10 Son jugadas de peones de flanco que no desarrollan ninguna pieza. Las blancas ya tienen fuera dos caballos y un alfil y han lanzado su peón al centro; las negras, solo un caballo.

U12 E11 Preparan d4: si las negras capturan en d4, el peón de c3 recaptura y las blancas tendrán dos peones en el centro. Es una jugada de peón con un plan claro, no una jugada de espera.

U12 E12 Sacar los alfiles, enrocar y conectar las torres con un movimiento de dama. El orden exacto depende de la posición, pero siempre comprobando antes si hay amenazas concretas.

Unidad 13. Tus primeras jugadas tácticas

U13 E01 Cc7+: horquilla al rey y a la torre de a8. Después de mover el rey, Cxa8.

U13 E02 e5: el peón ataca a la vez el caballo de f6 y el alfil de d6. Si ...Axe5, dxe5 y el caballo sigue atacado. Las negras pierden una pieza.

U13 E03 Dd5+: jaque por la diagonal d5-g8 y ataque a la torre de a8 por la diagonal d5-a8. Después de mover el rey, Dxa8+.

U13 E04 Amenaza Cc7+, horquilla al rey y a la torre. Se defiende con ...Rd7 o ...Rd8, que vigilan c7 (también vale ...Tc8, que aparta la torre). Lo malo sería ignorarlo.

U13 E05 d5: el alfil de e6 está clavado al rey por la torre de e1 y no puede huir. El peón lo captura en la jugada siguiente.

U13 E06 e5: el peón ataca el caballo. Si el caballo se aparta, el alfil captura la dama; si no se aparta, el peón captura el caballo. Es una clavada relativa: el caballo puede moverse, pero le cuesta la dama.

U13 E07 Ninguna. El alfil de b5 lo clava a su rey: es una clavada absoluta. Las negras pueden romperla, por ejemplo, con ...a6 (atacando el alfil) o apartando el rey.

U13 E08 Cf6+: el caballo da jaque y, al apartarse, la torre de e1 ataca la dama de e7. Las negras tienen que atender al jaque (...gxf6 o ...Rh8) y la torre captura la dama.

U13 E09 Axb7+: el alfil captura la dama y, al apartarse, la torre de e1 da jaque. Las negras deben atender al jaque y no pueden recuperar nada.

U13 E10 Amenazan Axh7+, jaque descubierto que deja a la torre atacando la dama. La defensa más sencilla es sacar la dama de la columna «d», por ejemplo ...De7 o ...Dc7. Defender h7 con ...h6 no basta si la dama sigue en la columna: cualquier jugada del alfil la ataca.

U13 E11 No. La casilla e7 está defendida por la dama negra: Ce7+? Dxe7 y las blancas pierden el caballo. Antes de una horquilla, comprueba si la casilla del caballo está defendida.

U13 E12 No: la dama blanca está atacada por el alfil de b4. Después de Cc7+ las negras apartan el rey y, tras Cxa8, juegan ...Axd2: han cambiado una torre (5) por la dama (9). Primero hay que salvar la dama, por ejemplo con De2 o Dc2.

Unidad 14. Reconocer el mate

U14 E01 Te8#. Mate del pasillo. La dama negra de a5 no puede interponerse en f8.

U14 E02 Dg7#. La dama, protegida por el alfil de f6, da mate pegada al rey.

U14 E03 Td8#. La torre da jaque por la octava fila, el alfil de b2 controla g7 y los propios peones de f7 y h7 cierran las demás salidas.

U14 E04 Dxh7#. La dama captura en h7, protegida por el caballo de g5. La torre de f8 impide la huida del rey.

U14 E05 Dxg2#. La dama captura en g2 protegida por el alfil de b7, que vigila toda la gran diagonal.

U14 E06 Tb8#. La torre de a7 corta la séptima fila y la otra da jaque en la octava. Es la posición final del mate con dos torres que estudiarás en la unidad 15. Cuidado: Ta8+ no es mate, porque entonces la séptima queda libre.

U14 E07 No. La dama negra se interpone en f8 (...Df8). Antes de dar un mate del pasillo, comprueba si alguna pieza puede tapar.

U14 E08 No: el alfil de d6 captura la dama (...Axf8). La pieza que da jaque no estaba protegida.

U14 E09 Amenazan Te8#, mate del pasillo. Si ...Txa2??, Te8#. Hay que dar una salida al rey (...h6, ...g6, ...Rf8) o llevar la torre a la octava (...Tc8).

U14 E10 No: después de ...h6??, Dh7# sigue siendo mate, porque h7 queda vacía y el caballo la protege. Las defensas correctas son ...g6 o ...f5, que cortan la diagonal de la dama. (...Af5 también tapa, pero la dama lo captura gratis.)

U14 E11 1.Ta7! El rey negro solo puede ir a g8 (la torre controla toda la séptima). 2.Tb8#. También vale 1.Tb7, con la misma idea (2.Ta8#). No sirve 1.Ta8+?, porque el rey escapa a g7.

U14 E12 1.De8+! Txe8 (es la única respuesta: el rey no tiene casillas) 2.Txe8#. La dama se sacrifica para desviar a la torre de c8, la única pieza que defendía la octava fila.

Unidad 15. Mate con dos torres

U15 E01 Sí. La torre de a8 da jaque por la octava fila y la de b7 controla la séptima. El rey no tiene ninguna casilla.

U15 E02 No: el rey captura la torre de b7 (...Rxb7), que estaba demasiado cerca y sin protección.

U15 E03 Th2#. La torre de g1 controla la columna «g» y la de a2 da jaque por la columna «h».

U15 E04 Tb5+. La torre de a4 ya corta la cuarta fila; la otra da jaque en la quinta y el rey tiene que subir a la sexta.

U15 E05 Th5 (o Tg5): la torre se va al otro extremo de la quinta fila, sigue cortando y queda lejos del rey.

U15 E06 Ta6+. La torre de h5 corta la quinta fila; la de a4 da jaque en la sexta.

U15 E07 Tf8+. La torre de e7 corta la columna «e» y la de d8 da jaque en la columna «f».

U15 E08 Tg1 (o Tg2, Tg3): la torre se aleja por la columna «g» y sigue cortándola. Después de ...Rh5, Th8#.

U15 E09 No: el rey captura la torre (...Rxa7) y ya no hay mate posible. Primero hay que alejar la torre (Tg5), y después dar jaque en la séptima.

U15 E10 No: Tb1?? es ahogado, porque el rey no está en jaque y no tiene ninguna casilla. Lo correcto es Td8#.

U15 E11 Tb8#. No sirve Ta8+?, porque la séptima fila queda libre y el rey sale por g7, f7 o h7.

U15 E12 Tb8#. El desastre sería Tg1??, que deja al rey sin casillas pero sin jaque: ahogado.

Unidad 16. Mate con dama y rey

U16 E01 Sí. La dama da jaque desde e7, protegida por el rey de e6, y controla todas las casillas de alrededor.

U16 E02 No: el rey negro captura la dama (...Rxe7). La dama necesita la protección de su rey.

U16 E03 Db8# y Df8#. En los dos casos, la dama da jaque por la octava fila y el rey de g6 controla g7 y h7.

U16 E04 Porque es ahogado: el rey negro no está en jaque y no tiene ninguna casilla. Ojo: Db6 y Rb6 también ahogan. Lo correcto es, por ejemplo, Rc6: tras ...Ra7, Dc7+ y mate en la siguiente (Db7# o Db6#).

U16 E05 Dd3 (o Df3). El rey queda encerrado en un rectángulo sin recibir jaque.

U16 E06 Dd5: la dama vuelve a quedar a salto de caballo y el rectángulo se reduce.

U16 E07 Df5: otra vez a salto de caballo. El rey solo puede ir hacia la esquina.

U16 E08 Dg4: el rey ya solo tiene h1 y h2. Ahora empieza la segunda fase.

U16 E09 Acercar el rey: Rd3, y después Re4, Rf4 (o Rf3) hasta dar mate. El desastre sería Dg3??, ahogado.

U16 E10 Dg2#. La dama da jaque protegida por el rey de f3.

U16 E11 Dc8# y De7#. En los dos casos el rey blanco controla d7, e7 y f7.

U16 E12 Ahogado: el rey negro no está en jaque y no tiene casillas (g8, g7 y h7 están controladas). Tablas. Lo correcto era, por ejemplo, Rg6, y mate en la siguiente.

Unidad 17. Mate con torre y rey

U17 E01 Sí. Los reyes están en oposición: el rey blanco controla c7, d7 y e7, y la torre da jaque por la octava fila.

U17 E02 No: el rey sale por e7, que nadie controla. Para el mate hacía falta el rey blanco en d6.

U17 E03 Th8#. Los reyes están en oposición.

U17 E04 Th1#. El rey blanco controla g7 y g8.

U17 E05 Th6+: jaque en oposición. El rey negro tiene que retroceder a la séptima fila.

U17 E06 Alejar la torre por la columna «d», por ejemplo Td1. Es a la vez una jugada de espera: tras ...Rb8, Td8#.

U17 E07 Alejarla sin dejar de cortar: Td1 (o Td2). Así sigue cortando la columna «d» y el rey negro no puede alcanzarla.

U17 E08 Tb7?? es ahogado: la torre, protegida por el rey, quita al rey negro sus últimas casillas sin darle jaque. Lo correcto es Rb6: tras ...Rb8, Th8#.

U17 E09 ...Rxd4: la torre estaba sin protección al alcance del rey. Con rey contra rey, la partida es tablas.

U17 E10 1.Td1 (o cualquier otra casilla lejana de la columna «d») Rb8 2.Td8#.

U17 E11 1.Rg6 Rg8 2.Tb8#. En cambio, 1.Tg7?? sería ahogado: la torre, protegida por el rey, quita g8 y h7 sin dar jaque.

U17 E12 Porque la torre sola no controla las casillas de delante del rey rival: tras cada jaque, el rey se aparta o se acerca a la torre. Hace falta el rey para quitarle las casillas de la fila siguiente, y solo cuando los reyes están en oposición el jaque lo hace retroceder.

Unidad 18. Ya puedes jugar por tu cuenta

U18 E01 Sí. Para enrocar largo, el rey pasa por d1 y llega a c1; ninguna de esas casillas está atacada. Que la torre pase por una casilla atacada (b1) no lo impide.

U18 E02 Sí: al paso, exd6. Solo en esta jugada: si las blancas juegan otra cosa, la captura al paso ya no estará permitida después.

U18 E03 Amenazan Dxh7#: la dama, apoyada por el alfil de c2, da mate en h7. ...h6?? no sirve, porque Dh7# sigue siendo mate. Hay que cortar la diagonal: ...g6 o ...f5.

U18 E04 El alfil ataca la dama. Hay que retirarla a una casilla segura, por ejemplo De3. Cuidado con h3?: ...Axf3 y la dama se pierde.

U18 E05 Amenaza ...Cc2+, horquilla al rey y a la torre de a1. La mejor respuesta es capturarlo: bxa3. Si no se pudiera, habría que apartar el rey o la torre.

U18 E06 +2: el primer cambio es equivalente (3 por 3) y en el segundo ganas la calidad (5 por 3).

U18 E07 Sí. Con ventaja de material conviene cambiar piezas: sin damas, el rival tiene menos posibilidades de atacar tu rey y tu torre de más pesa todavía más.

U18 E08 b) 0-0: pone el rey a salvo y conecta la torre de h1 con el juego. h3 no desarrolla nada y Dh5 saca la dama demasiado pronto.

U18 E09 Faltan el caballo de b1 y el alfil de c1. Por ejemplo, Cc3 o Ag5. Mover otra vez el alfil de c4 o un peón de flanco no ayuda.

U18 E10 Dg7#. La dama da mate apoyada por el alfil de h6, como en la partida didáctica 4.

U18 E11 Ta1#. El rey blanco controla b4, b5 y b6, y la torre da jaque por la columna «a».

U18 E12 Aplica los métodos de las unidades 15, 16 y 17. Se considera superada si das mate en las tres sin perder la pieza y sin ahogar, en menos de quince, veinte y treinta jugadas respectivamente.

Glosario

Ahogado
El bando al que le toca mover no tiene ninguna jugada legal y su rey no está en jaque. La partida termina en tablas.

Apertura
Primera fase de la partida, en la que se desarrollan las piezas, se disputa el centro y se pone el rey a salvo.

Ataque descubierto
Una pieza se aparta y abre la línea de otra pieza propia que estaba detrás. Si la pieza descubierta da jaque, es un jaque descubierto.

Ataque doble
Una pieza ataca dos objetivos a la vez. El del caballo se llama horquilla.

Calidad
Diferencia entre una torre y una pieza menor. Quien cambia una torre por un alfil o un caballo «pierde la calidad».

Captura al paso
Captura especial de peón: si un peón avanza dos casillas y queda al lado de un peón rival, este puede capturarlo como si hubiera avanzado una, solo en la jugada inmediata.

Centro
Las casillas d4, e4, d5 y e5.

Clavada
Una pieza no puede moverse (clavada absoluta, si detrás está el rey) o le cuesta caro moverse (clavada relativa, si detrás hay otra pieza valiosa).

Columna, fila, diagonal
Líneas del tablero: verticales (a-h), horizontales (1-8) y oblicuas.

Cortar
En los mates básicos, colocar una pieza de modo que el rey rival no pueda cruzar una fila o una columna.

Desarrollar
Sacar una pieza de su casilla inicial a una casilla activa.

Enroque
Jugada especial del rey y una torre. Corto (0-0) o largo (0-0-0).

Jaque

Ataque al rey. Hay que responder: capturar la pieza que da jaque, tapar la línea o mover el rey.

Jaque mate

Jaque al que no se puede responder. Termina la partida.

Jugada de espera

Jugada que no cambia lo esencial de la posición y obliga al rival a mover, a menudo empeorando su situación.

Material

Conjunto de piezas y peones de cada bando, medido con los valores 1, 3, 3, 5 y 9.

Oposición

Dos reyes en la misma fila o columna, con una casilla entre ellos.

Piezas menores y mayores

Menores: alfil y caballo. Mayores: torre y dama.

Promoción

Un peón que llega a la última fila se convierte en dama, torre, alfil o caballo del mismo color.

Recaptura

Captura que responde a una captura del rival en la misma casilla.

Tablas

Empate. Cada jugador recibe medio punto.

Tiempo

Una jugada. «Perder un tiempo» es gastar una jugada sin mejorar la posición.

Consulta rápida

Cómo termina una partida

Resultado	Cuándo
Victoria	Jaque mate; abandono del rival; el rival agota su tiempo y es posible darle mate.
Tablas	Ahogado; acuerdo entre los jugadores; material insuficiente para dar mate (por ejemplo, rey contra rey); la misma posición se repite tres veces (se reclama); cincuenta jugadas de cada bando sin capturas ni movimientos de peón (se reclama).

Valor orientativo de las piezas

Peón 1	Caballo 3	Alfil 3	Torre 5	Dama 9	Rey: no se cambia

Condiciones del enroque

- Ni el rey ni esa torre se han movido antes en la partida.
- No hay piezas entre el rey y la torre.
- El rey no está en jaque, no pasa por una casilla atacada y no termina en jaque.

Rutina antes de cada jugada

- ¿Qué ha cambiado con la última jugada del rival? ¿Qué amenaza?
- ¿Tengo algún jaque, captura o amenaza que funcione?
- Con la jugada que quiero hacer, ¿dejo alguna pieza sin defensa o algún mate?

Los tres mates básicos

- **Dos torres:** una corta, la otra da jaque; si el rey ataca una torre, llévala al otro extremo.
- **Dama y rey:** la dama a salto de caballo encierra al rey en el borde; después se acerca tu rey; cuidado con el ahogado.
- **Torre y rey:** corta con la torre, acerca el rey, jaque en oposición, jugadas de espera.

Notación

Castellano	R rey	D dama	T torre	A alfil	C caballo
Inglés (PGN)	K king	Q queen	R rook	B bishop	N knight

x captura · + jaque · # jaque mate · 0-0 enroque corto · 0-0-0 enroque largo · =D promoción a dama · ! buena jugada · ? error

Aprende ajedrez desde cero, a tu ritmo

Un curso completo pensado para personas adultas que nunca han jugado o que conocen los movimientos pero no se sienten seguras en una partida. Sin prisas, sin promesas de Elo y con un tablero delante.

Empezarás por el tablero y las piezas, aprenderás todas las reglas —también el enroque y la captura al paso— y jugarás tus primeras partidas sabiendo proteger tus piezas, empezar con sentido y reconocer las jugadas tácticas básicas. Terminarás dominando los tres mates básicos.

- 18 unidades paso a paso
- 216 ejercicios resueltos y comprobados
- 5 partidas didácticas comentadas
- Un estudio de Lichess por unidad: escanea el QR y practica

JOSE SANDE

Libro de descarga y uso libre · josesande.com/chess