



JUGADORES DE ATAQUE



LO QUE DEBE CONOCER UNA PERSONA QUE QUIERE SER JUGADOR DE AJEDREZ DE ATAQUE

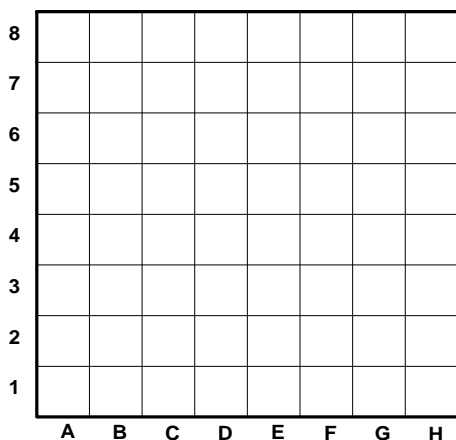
CONTENIDO:

ELEMENTOS NECESARIOS PARA PODER JUGAR UN PARTIDO DE AJEDREZ	1
DISPOSICIÓN DE LAS PIEZAS EN UN TABLERO DE AJEDREZ	2
MOVIMIENTOS DEL PEON	2
MOVIMIENTOS DEL CABALLO	4
MOVIMIENTOS DEL ALFIL	4
MOVIMIENTOS DE LA TORRE	5
MOVIMIENTOS DE LA DAMA	5
MOVIMIENTOS DEL REY	5
OBJETIVO DEL DE UNA PARTIDA DE AJEDREZ	7
EMPATE EN UNA PARTIDA DE AJEDREZ	7
NOTACIÓN DE UNA PARTIDA DE AJEDREZ	7

ELEMENTOS NECESARIOS PARA PODER JUGAR UN PARTIDO DE AJEDREZ

a) Tablero

Se sugiere el que se muestra a continuación.



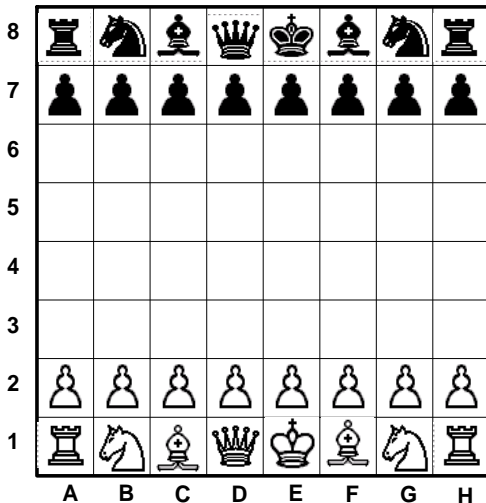
b) Reloj de Ajedrez

c) Piezas de ajedrez



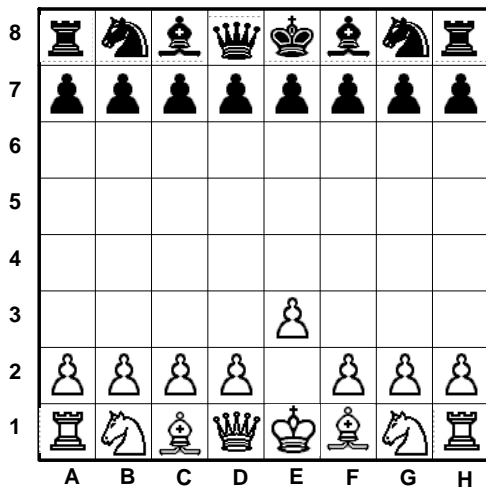
d) Dos personas o una persona contra una computadora

DISPOSICIÓN DE LAS PIEZAS EN UN TABLERO DE AJEDREZ

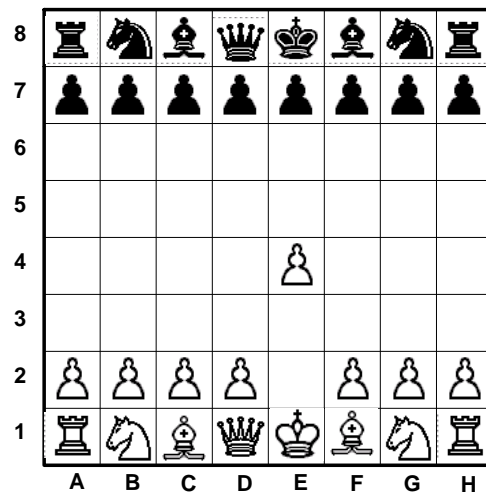


MOVIMIENTOS DEL PEON

El primer movimiento de cualquier peón es el que se indica en el diagrama

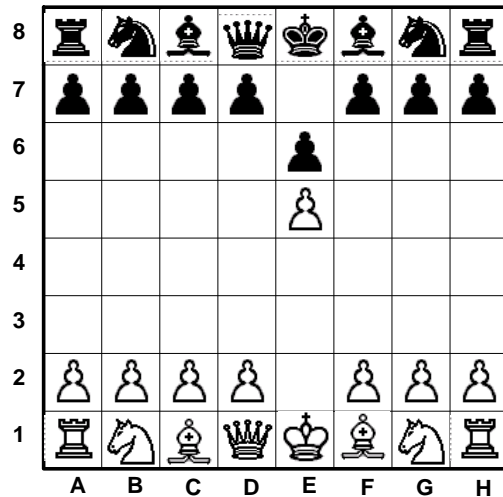


O



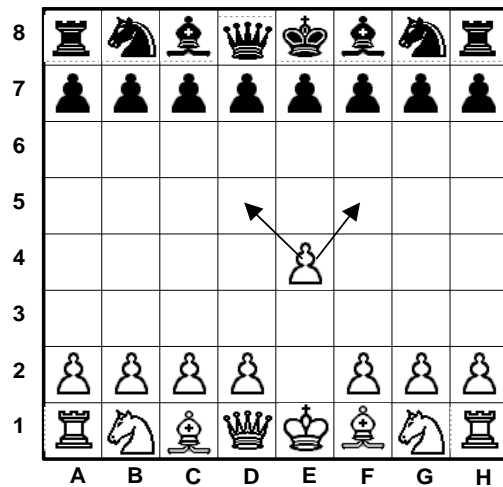
Después del primer movimiento, cada peón puede moverse solamente una casilla hacia

delante y no puede retroceder, no podrá avanzar si se presenta la siguiente situación.

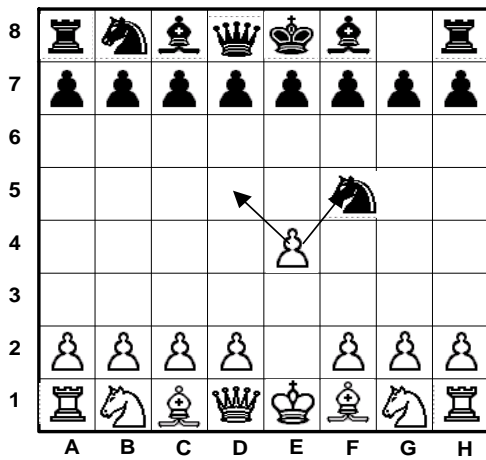


en tal situación ninguno de los peones podrá avanzar y se dice que están bloqueados.

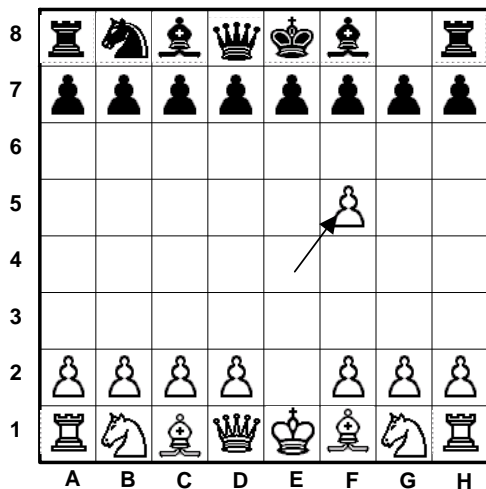
Los peones al avanzar atacan las casillas que se muestran a continuación



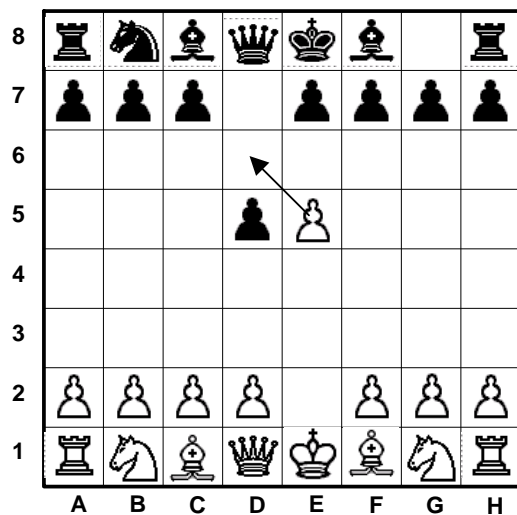
Si en estos cuadros atacados existieran piezas contrarias, y el conductor del peón blanco le tocara jugar, puede elegir en comer o no la pieza atacada, si decide hacerlo quitara la pieza atacada y el peón blanco se colocara en ese cuadro, tal y como se muestra a continuación.



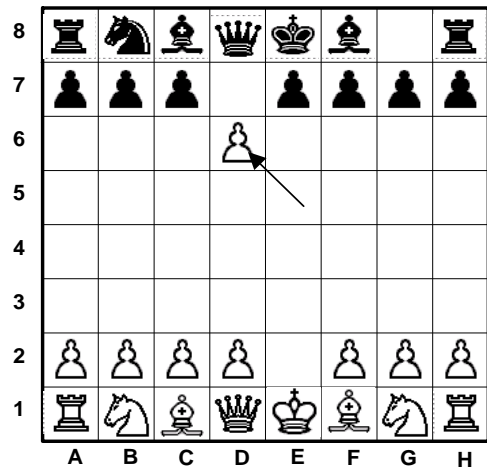
después de tomar



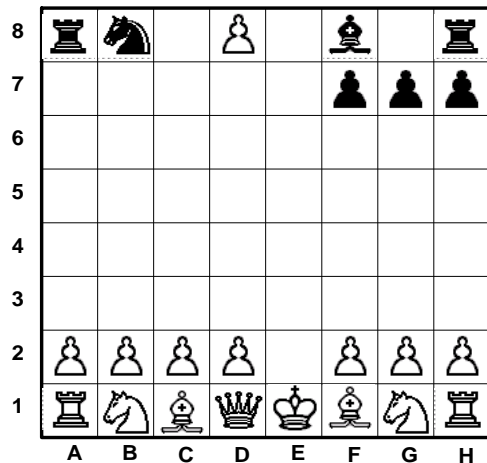
Un peón que no se ha movido, y realiza un movimiento de avanzar dos cuadros y al hacerlo pasa por un cuadro atacado por un peón contrario, es decisión del contrario de tomar el peón o no tomarlo, si lo toma se dice que toma al paso, tal y como se muestra a continuación.



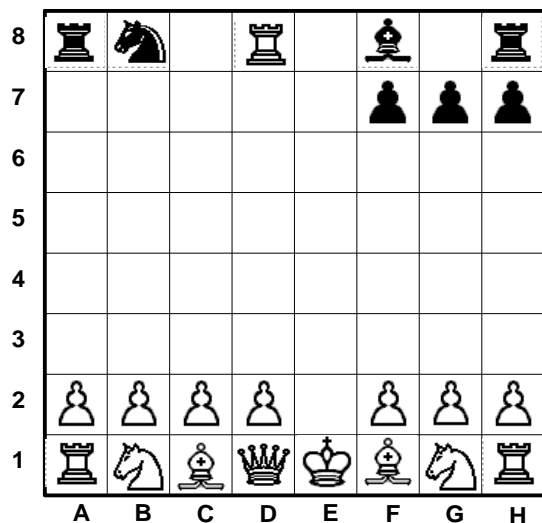
después de tomar al paso



Si un peón consigue llegar al lado opuesto, puede convertirse en **Dama**, **Torre**, **Caballo** o **Alfil**

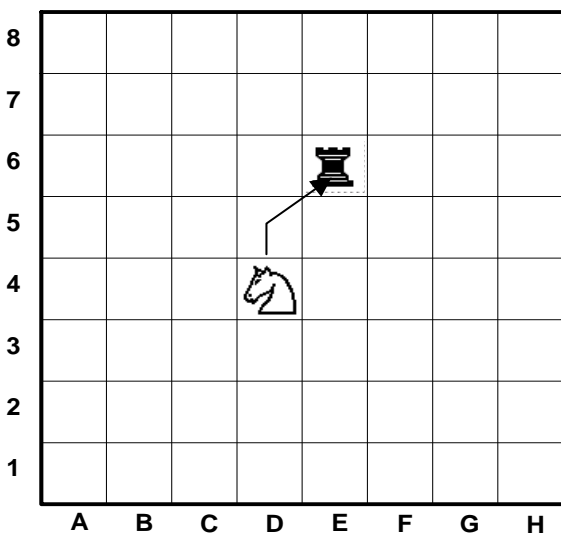
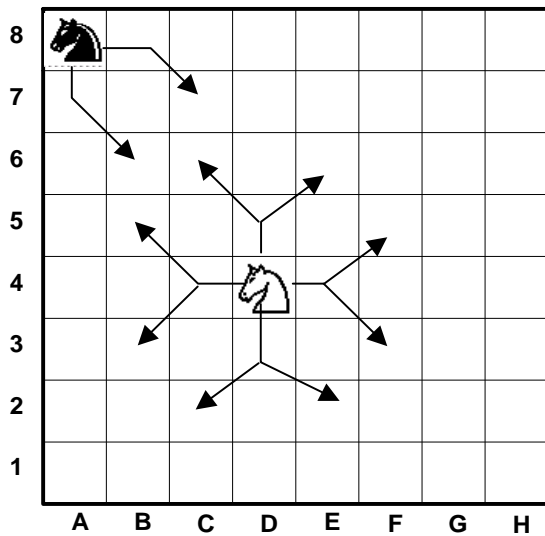


en el ejemplo que se muestra se decidió que el peón se convirtiera en torre

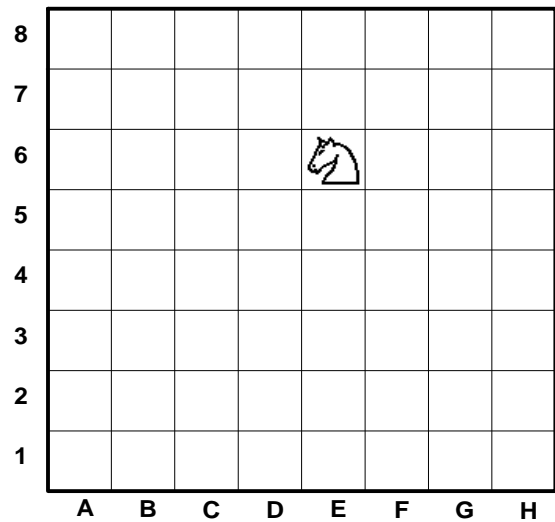


MOVIMIENTOS DEL CABALLO

El caballo se mueve como peón (avanzando una casilla) y después como alfil (avanzando una casilla), el movimiento es realizable si la casilla a donde llega esta vacía o esta ocupada por una pieza contraria, si esta una pieza contraria, el caballo la toma y ocupa su lugar. A continuación se muestran estas situaciones descritas.

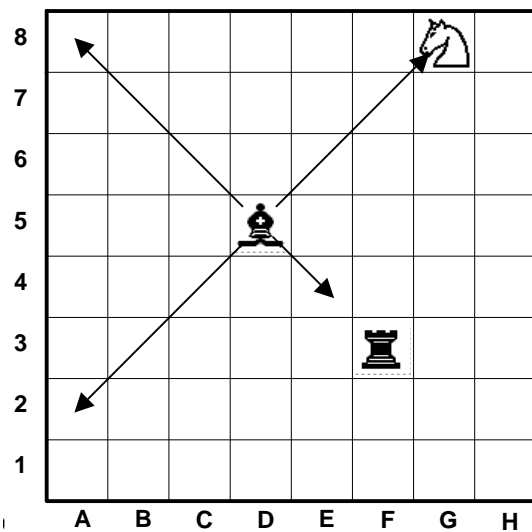


después de tomar

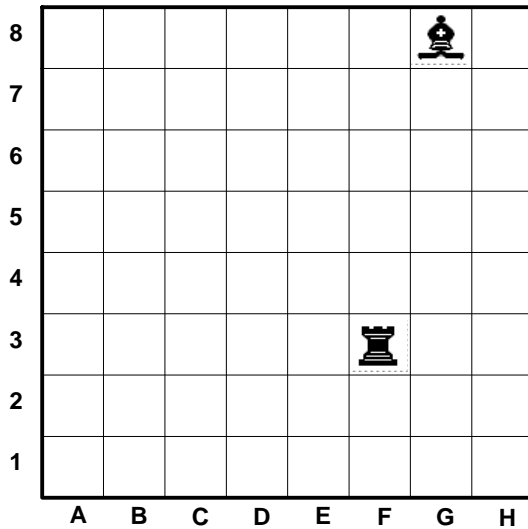


MOVIMIENTOS DEL ALFIL

Los alfiles siempre se mueven en diagonal, siempre que la diagonal no tenga piezas o que exista una pieza contraria donde se quiere colocar el alfil pero todas las demás casillas de la diagonal se encuentren libres de piezas propias y/o contrarias, Si es el caso que se encontrara una pieza contraria en la casilla donde se quiere y puede colocar el alfil ésta pieza contraria se quita del tablero y en su lugar se coloca el alfil. A continuación se muestra algunos movimientos validos de los alfiles.

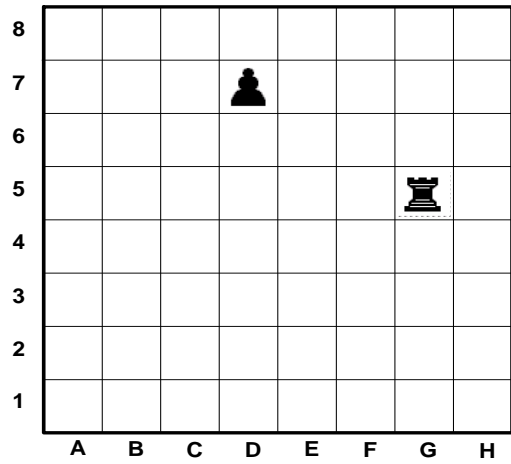
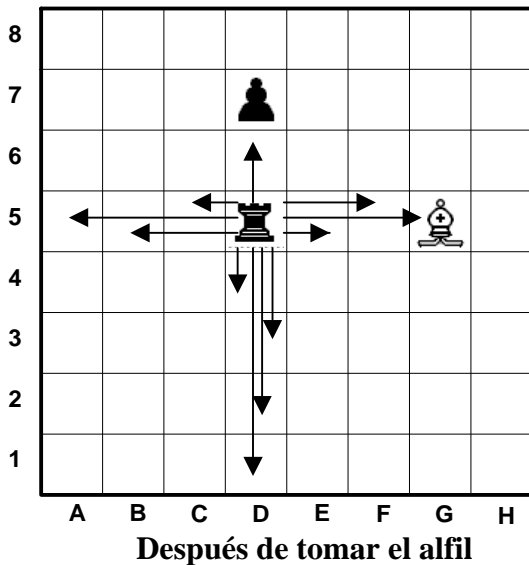


después de comer el caballo



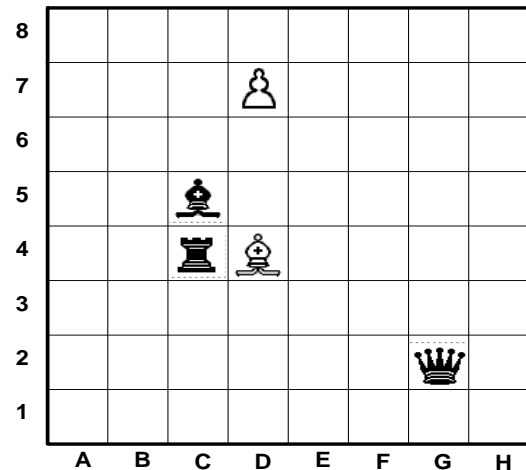
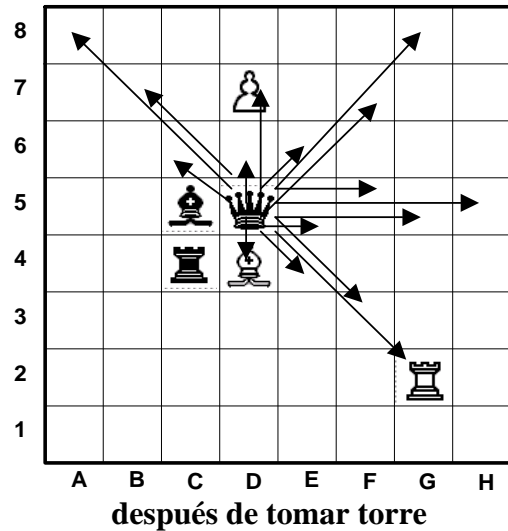
MOVIMIENTOS DE LA TORRE

Las torres siempre se mueven en sentidos perpendiculares a los lados del tablero, siempre que la línea no tenga piezas o que exista una pieza contraria donde se quiere colocar la torre, pero todas las demás casillas de la línea se encuentren libres de piezas propias y/o contrarias, Si es el caso que se encontrara una pieza contraria en la casilla donde se quiere y puede colocar la torre, ésta pieza contraria se quita del tablero y en su lugar se coloca la torre. A continuación se muestra algunos movimientos validos de las torres



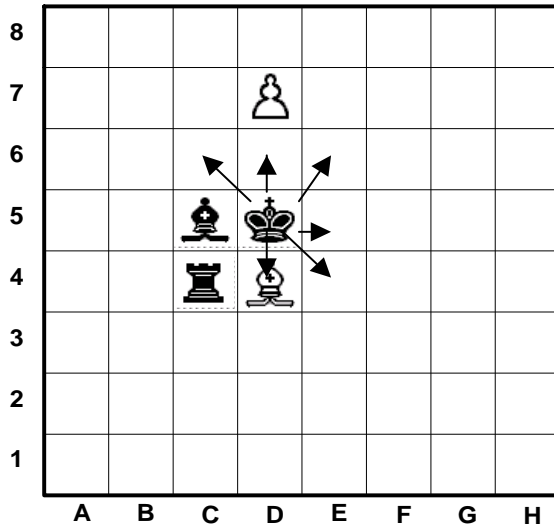
MOVIMIENTOS DE LA DAMA

Se mueve en cualquier dirección y sentido (es como si fuera un alfil y una torre) y como las piezas a cualquier distancia (como alfil y como torre). A continuación se muestra estas indicaciones.

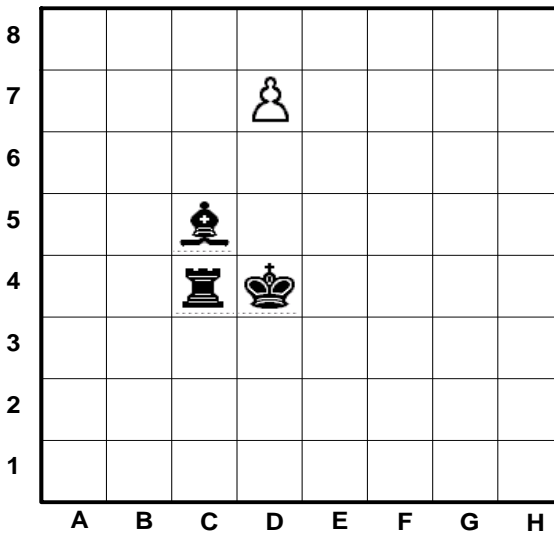


MOVIMIENTOS DEL REY

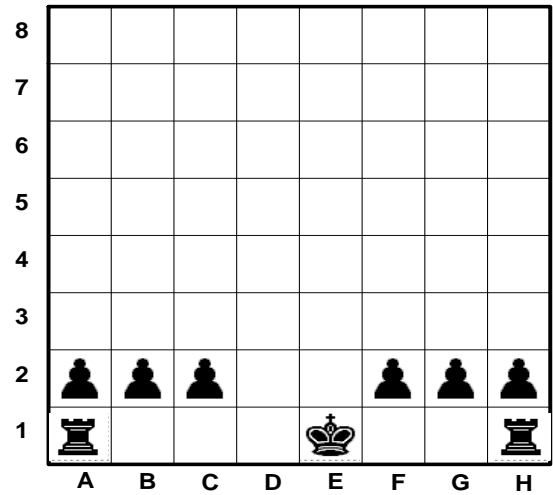
El rey se mueve como una reina (puede comer piezas), pero solo puede avanzar una casilla por movimiento, no puede colocarse en una casilla atacada ni junto al rey contrario. A continuación se muestran algunas figuras que muestran lo antes dicho.



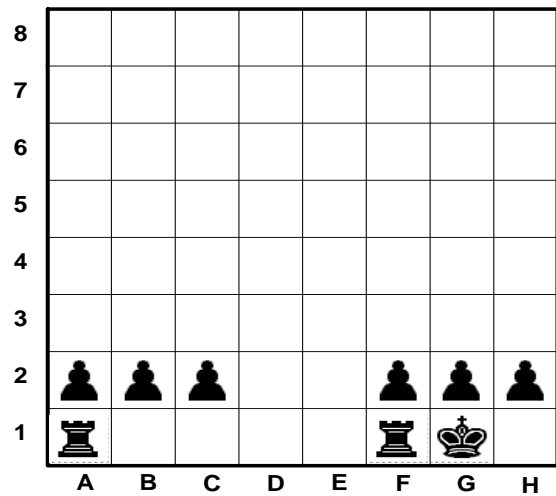
después de comer alfil



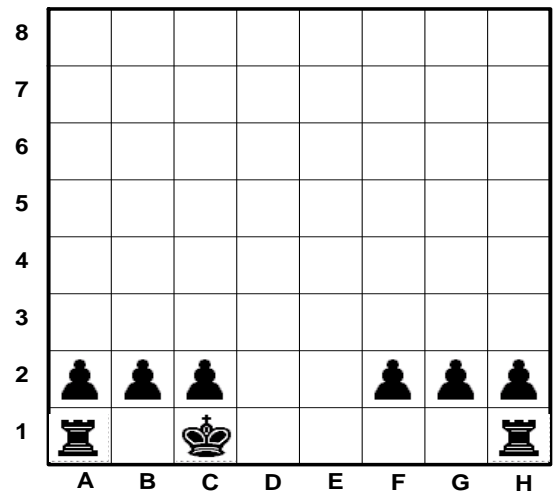
también el rey puede realizar el movimiento de **enroque largo o corto**. Esta situación se presenta cuando el rey aun se encuentra en su posición inicial y no existen piezas entre el rey y sus torres, y que no estén atacadas las casillas libres entre rey y torres. A continuación se representan gráficamente estas situaciones de enroque.



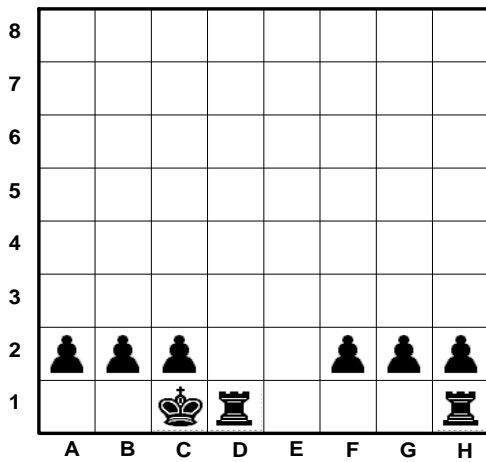
Para el **enroque corto** primero tome el rey y colóquelo junto a la torre, y por último coloque la torre como se muestra en la figura.



Para el **enroque largo** mueva el rey a la posición que se indica



Y por último coloque la torre en la posición que se muestra.



OBJETIVO DEL DE UNA PARTIDA DE AJEDREZ

Es el de dar mate al rey contrario y se llega a este estado cuando el rey ya no tiene movimiento defensivo alguno, al dar mate o jaque mate se dice que se ha terminado la partida de ajedrez y gana el juego el jugador que da jaque mate.

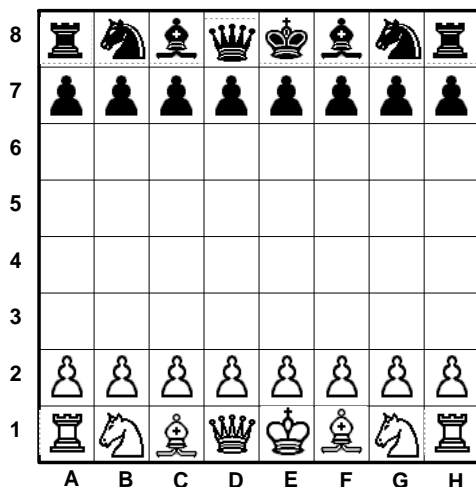
EMPATE EN UNA PARTIDA DE AJEDREZ

Es cuando se presentan las 3 situaciones siguientes:

- 1) Jaque perpetuo.
- 2) Rey ahogado.
- 3) Repetición de 3 veces la misma jugada

NOTACIÓN DE UNA PARTIDA DE AJEDREZ

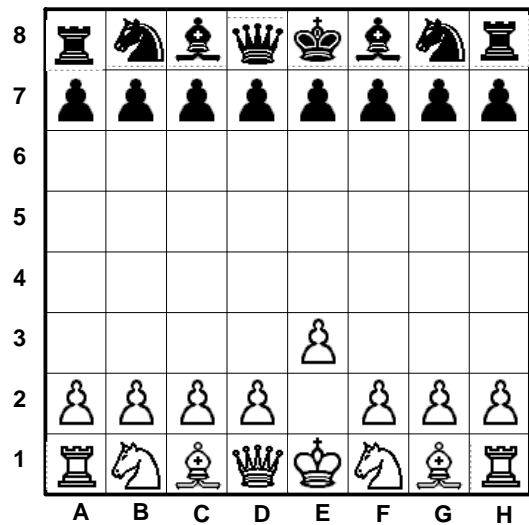
Se utiliza la notación algebraica y consiste en agregar la siguientes letras y números al tablero, tal y como se muestra



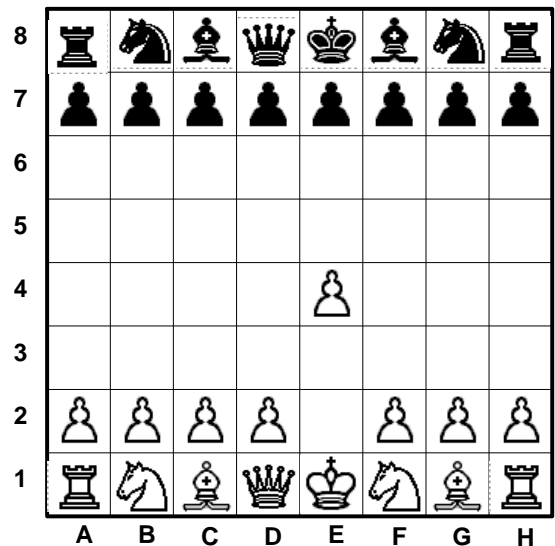
A partir de este tablero mostraremos como se anotan los movimientos de los:

a) Peones.

La notación es indicando la casilla valida al lugar en la cual se desea colocar el peón, por ejemplo si se mueve el peón de rey por primera vez, entonces podemos moverlo una casilla hacia delante, para lo cual se escribe **1.e3** si éste peón lo movemos 2 casillas hacia delante escribiremos **1.e4** tal y como se muestra a continuación



1.e3

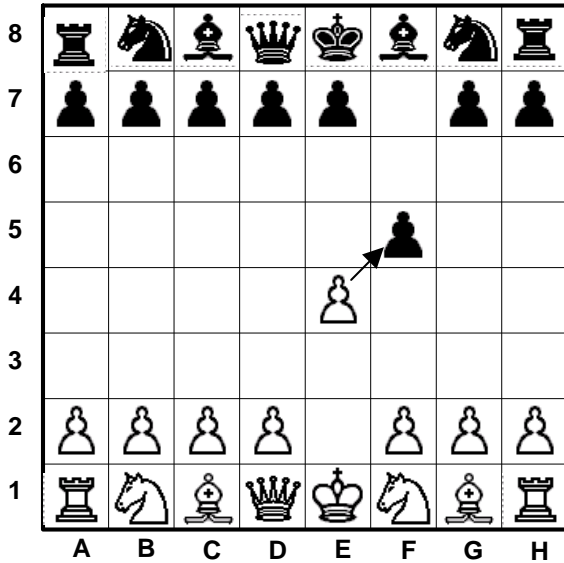


1.e4

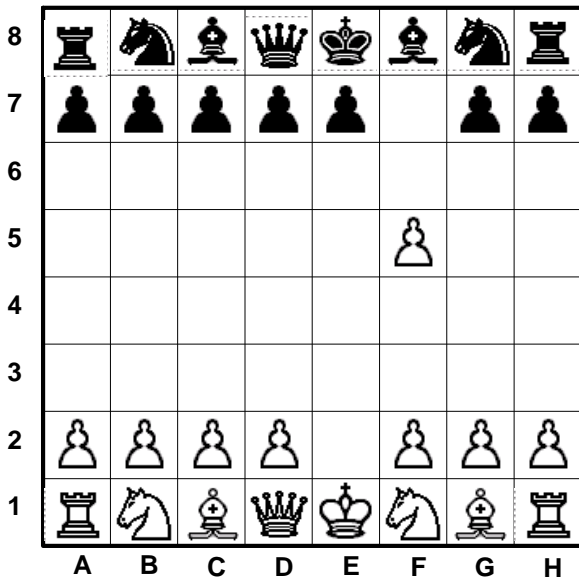
Cuando un peón captura pieza la notación es:

coordenadas de la casilla inicial del peón que toma, seguido de un x, por ultimo las coordenadas de la casilla donde se capturo la pieza.

Por ejemplo la situación que se presenta en la figura



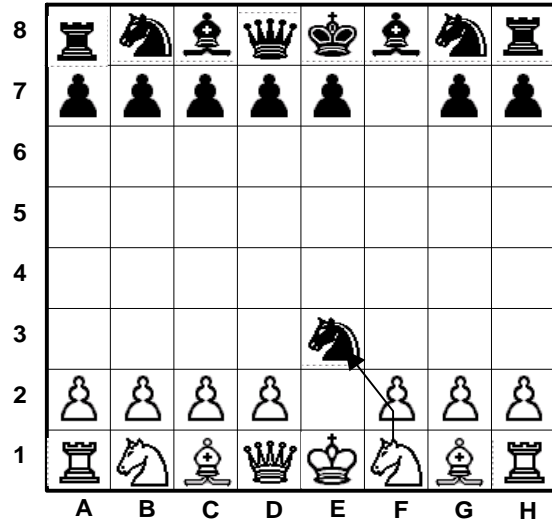
Se escribe **e4xf5** y se lee el peón de rey blanco captura al peón de alfil de rey negro. Después de tomar al peón tenemos



b) Demás piezas

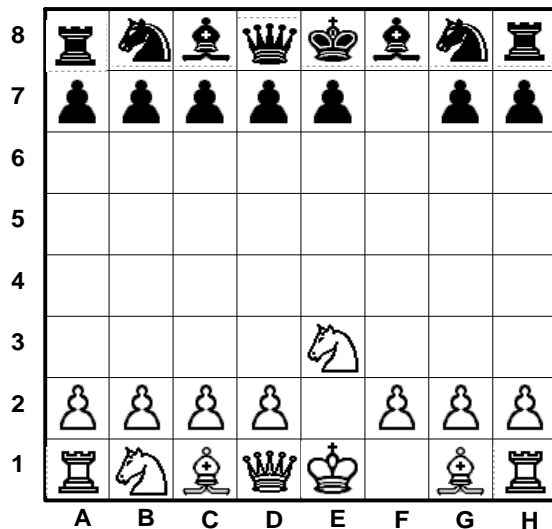
La notación es similar a la de los peones únicamente se les adiciona la letra inicial de la pieza involucrada **T** (de torre), **C** (de caballo), **A** (de alfil), **D** (de dama) y **R** (de rey).

Para la siguiente figura



La notación es **Cf1xe3**

La posición después de la captura es



Estos son los elementos básicos para que tu puedas entender la notación de las partidas de la revista y que además tu puedas anotar las partidas que tu juegas o que jugaras después de haber leído estas notas.

Sobre por que no se utilizo el tablero convencional, es porque esta revista considera que para aprender a jugar ajedrez es mejor utilizar el tablero propuesto.