

COLECCIÓN DE JUEGOS DE TODO EL MUNDO

EL AJEDREZ



Autor

RAFAEL ALCAIDE NOTTET

Año 2011



INDICE

1. Introducción: El ajedrez, origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas de juego
 - 3.1 Etapas del juego
 - 3.2 Valor relativo de las piezas
 - 3.3 Modalidades especiales del juego
 - 3.4 Relación entre táctica y estrategia
4. Referencias bibliográficas
5. Referencias ilustraciones
 - 5.1 El Chaturanga
 - 5.2 Piezas de ajedrez
 - 5.3 Tablero de ajedrez
 - 5.4 Reloj de ajedrez digital
 - 5.5 Posición inicial de los trebejos
 - 5.6 Partida entre jugadores



famosas aperturas: la española y la italiana.

Hacia finales del siglo décimo quinto comenzaron las reglas a cambiar de manera decisiva. Se regularían los movimientos del peón, el alfil y la reina. Mediante estos ajustes se cambió el juego completamente. Se trata del nacimiento del ajedrez moderno. El nuevo juego exigía distintas tácticas y aperturas. El ejercicio ganó en velocidad y, al mismo tiempo, en popularidad. Estas novedades se introdujeron probablemente en Valencia entre los años 1470 y 1490 y se manifestaron en el poema valenciano Scachs d'amor, el documento más antiguo sobre el ajedrez moderno. Los compositores y a la vez famosos ajedrecistas fueron Francesc de Castellvi, Narcis Vinyoles y Bernat Fenollar.

En el año 1495 Francesch Vincent publicó el primer libro de ajedrez con el título Libre dels Jochs Partits dels Schacs en Nombre de 100 ordenat e compost.

La tradición de organizar competiciones de ajedrez empezó en el siglo XVI. El primer Campeonato oficial del mundo de ajedrez se organizó en 1886. El ajedrez está considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, y las competiciones internacionales están reguladas por la FIDE. Se realizan muchos torneos de ajedrez, siendo uno de los más importantes las Olimpíadas de ajedrez.



2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Para jugar, es preciso contar con el tablero de ajedrez y las piezas de ajedrez. Opcionalmente, puede utilizarse un reloj de ajedrez, que es imprescindible en las competiciones.

Para diferenciar un bando de otro, las piezas de un jugador son de color distinto. Por un lado tenemos las «las blancas» y por el otro «las negras». Cada jugador dispone de 16 piezas (llamadas trebejos) de seis tipos distintos de las cuales cada jugador tiene: ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama (o «reina») y un rey.

El modelo estándar de piezas usado en competiciones recibe el nombre de modelo Staunton (que se ve en la imagen adyacente), diseñado en 1849 por Nathaniel Cook, y llamado así en nombre del campeón inglés del siglo XIX Howard Staunton.

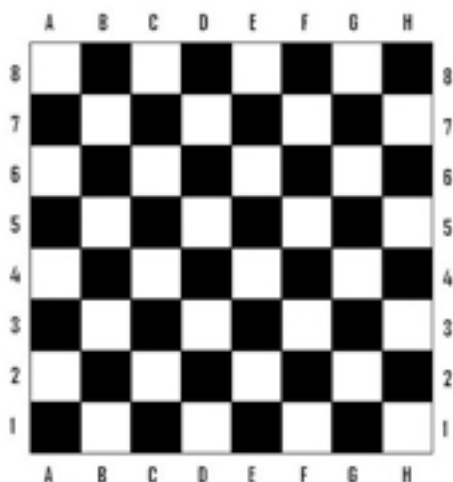


2. Piezas de ajedrez, modelo Staunton: rey blanco, torre y dama negras, peón blanco, caballo negro y alfil blanco.

El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8×8), también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que

cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.





3. Tablero de ajedrez sin piezas con nombres de sus filas y columnas.

Los elementos básicos del tablero son:

- Fila. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas horizontalmente respecto a los jugadores. Se nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.
- Columna. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras minúsculas de la (a) a la (h), comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.
- Diagonal. Es cada una de las 16 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.
- Centro. El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión, a veces se incluyen los 12 que rodean a esos cuatro.
- Esquinas. Cada una de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.
- Bordes. Las dos columnas (a y h) y dos filas (1 y 8) situadas en los extremos del tablero.

Un tablero puede tener los números y letras para identificar las filas,



columnas y casillas, con el fin de registrar el desarrollo de las partidas mediante la notación algebraica, que es la notación oficial. Es frecuente en el mundo del ajedrez utilizar este sistema para poder reproducir y comentar las partidas. Debe, sin embargo, dejarse constancia de que muchos autores y especialistas han empleado o prefieren continuar utilizando la llamada notación descriptiva.

El reloj de ajedrez consiste en un doble cronómetro que mide el tiempo que tiene cada jugador para realizar sus movimientos.



4. Reloj de ajedrez digital.

Mientras que el reloj del jugador que tiene el turno está en marcha, el de su oponente permanece detenido, hasta cuando el primero efectúe su jugada y detenga su reloj, poniendo

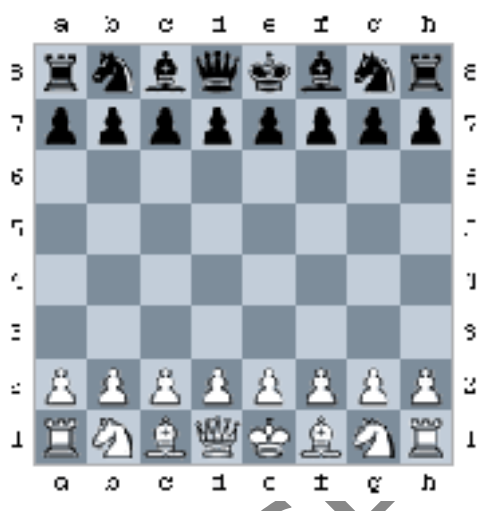
así en marcha el reloj del contrario.

Actualmente, los más utilizados son los relojes de ajedrez digitales basados en un funcionamiento electrónico, mediante pilas, que permiten configurar diferentes ritmos de juego, como por ejemplo el sistema Fischer (incremento de varios segundos por cada jugada) o el sistema Bronstein (igual que el sistema Fischer pero sin sobrepasar el tiempo inicial asignado); así como determinar con exactitud cuál jugador agota primero su tiempo.



3. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO

Cuando el juego comienza, un jugador controla 16 piezas blancas y otro jugador controla 16 piezas negras. El color asignado a cada jugador suele sortearse, aunque en el caso de los torneos está en función del emparejamiento de los jugadores. El tablero es colocado de tal forma que ambos jugadores tengan un escaque blanco en la casilla de la esquina derecha respectiva. Los trebejos se ubican de la forma en que se muestra en la imagen 5.



Las torres, caballos y alfiles más cercanos al rey suelen llamarse de rey (ejemplo: torre de rey) y las más alejadas, más próximas a la dama se llaman de dama (ejemplo: alfil de dama). Asimismo, el lado donde se encuentran en origen ambos reyes se suele llamar flanco rey y el otro flanco dama.

5. Posición inicial de los trebejos.

En el ajedrez tradicional, los trebejos se colocan siempre en la forma descrita. Hay variantes (poco frecuentes en la práctica) en las que la situación de los trebejos en la primera fila puede variar (Ajedrez aleatorio de Fischer o Ajedrez 960).

Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo



puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, aunque las normas comunes al movimiento de las piezas son:

- Las piezas no pueden saltar, en su movimiento, una por encima de la otra (a excepción del caballo, que puede saltar sobre otras, moviendo en "L", y de la torre, en el enroque).
- Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "tomar" o "capturar", y es voluntaria, a decisión del jugador.
- Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por ésta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquélla.
- El rey es la única pieza que no puede moverse o pasar por casillas controladas por piezas contrarias.

Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay



defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflinge al rey rival, gana.

Una partida de ajedrez también termina cuando un jugador decide rendirse o abandonar, o si excede el tiempo establecido; en ambos casos el oponente gana el juego. También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

En torneos, y a efecto de computar los resultados, se otorga al ganador de una partida un punto, medio punto a cada jugador que ha hecho tablas, y cero puntos al perdedor de una partida.

3.1 Etapas del juego

En el juego del ajedrez se consideran habitualmente tres etapas:

- La apertura, que comprende las primeras jugadas, donde las piezas van saliendo de sus casillas iniciales.
- El medio juego, cuando los dos bandos aún tienen muchas piezas y peones, y éstos entran en intenso conflicto.
- El final, en donde quedan pocas piezas y peones.

Cada fase de la partida requiere del jugador planteamientos tácticos y



estratégicos totalmente distintos. Esto incrementa mucho la complejidad del juego. Se puede decir que el ajedrez es muchos juegos en uno: por ejemplo jugar bien la apertura y el final requiere de habilidades totalmente distintas y no es raro encontrar jugadores muy fuertes en una fase y considerablemente más débiles en otra.

3.2 Valor relativo de las piezas

En una partida de ajedrez, las piezas suelen tener un valor dependiendo de una situación determinada. En primer lugar, las piezas tienen un valor estático fijado por su movilidad, es decir la cantidad de casillas a las que puede mover sin tener en cuenta la presencia de otras piezas en el tablero. La movilidad de las piezas suele ser mayor mientras más cerca estén del centro del tablero, y menor si están en los bordes o las esquinas. Por ejemplo, un caballo en una esquina puede moverse a un máximo de dos casillas y en un borde puede ir a tres o cinco, mientras que su movilidad máxima es de ocho casillas, cuando está lejos de los bordes del tablero.

Ya en la partida, las piezas tienen un valor dinámico de acuerdo con la situación de una posición en particular: la presencia de piezas propias y contrarias, las casillas controladas por piezas del oponente, las líneas controladas u ocupadas, y la posibilidad de llevar a cabo planes estratégicos o posicionales. Por ejemplo, un alfil casi siempre es más importante que un caballo, excepto en las posiciones en que haya peones inmóviles del mismo bando del alfil que ocupen las casillas que este controla, limitando su movilidad; por lo cual el



caballo, al poder saltar por encima de los peones, es superior en estos casos.

El valor material de las piezas es una guía para evaluar una posición; el caballo y el alfil suelen denominarse piezas menores por su limitado alcance sobre el tablero (un alfil sólo puede ir a las diagonales de casillas blancas y el otro a las diagonales de casillas negras, mientras que el caballo tiene que ir a una casilla de distinto color cada vez que mueve). La torre y la dama se conocen como piezas mayores por su movilidad superior respecto del caballo y el alfil. El rey tiene un valor absoluto: si se pierde el rey, se pierde la partida; aunque con respecto a su movilidad se le asigna un valor intermedio entre el del caballo y el alfil.

La forma más usual de determinar el valor material de las piezas es tomando el valor del peón como unidad. Así, el valor de las piezas se expresa en peones: el caballo y el alfil valen 3 peones, la torre 5 y la dama 9. Con esto se puede decir, por ejemplo, que dos torres valen más que una dama, o que sacrificar un caballo por tres peones es un cambio aceptable, desde el punto de vista del material.

3.3 Modalidades especiales del juego

Existen muchas variantes de ajedrez, obtenidas cambiando:

- El número de jugadores: Ajedrez en consulta, "pasapiezas", etc.



- La posición inicial de las piezas: posiciones aleatorias como la modalidad Fischer.
- Las reglas: como por ejemplo el ajedrez sin enroque, el ajedrez marsellés con dos movimientos por turno, o el ajedrez pierde-gana, cuyo objetivo es ser el primero en perder todos los trebejos.
- El tablero: ajedrez de Alicia con doble tablero, ajedrez hexagonal de Glinski con tablero hexagonal, ajedrez cilíndrico, etc.
- El mecanismo de juego: ajedrez a la ciega, ajedrez postal, etc.

3.4 Relación entre táctica y estrategia

Para jugadores poco avanzados, la partida es simplemente una sucesión de episodios tácticos, a menudo no relacionados entre sí. Las partidas parecen ganarse o perderse casi por azar, por ejemplo al "hacer una mala jugada" que pierde material. Al avanzar en el juego, sin embargo, los jugadores adquieren un control tal que los errores



6. Partida entre jugadores, durante el Campeonato del mundo de ajedrez.

más graves van desapareciendo.

A partir de entonces, el juego a menudo se define a favor de quien posee una mejor comprensión de cómo jugar una determinada posición, un mayor entendimiento estratégico.



En general, puede decirse que la táctica es lo más importante para ser un jugador fuerte, dado que el cálculo de variantes concretas sin excesivos errores es esencial para poder jugar a un alto nivel. Sin embargo, la inmensa mayoría de posiciones de ajedrez son tan complicadas que el simple cálculo no basta para orientarse y por tanto, se debe recurrir en muchas ocasiones a evaluar las opciones existentes mediante una visión global de cómo va a desarrollarse la partida a medio-largo plazo. Normalmente un jugador que es muy fuerte estratégicamente y más débil tácticamente usará con frecuencia su intuición en sus decisiones. Los jugadores muy avanzados son capaces de desarrollar una intuición ajedrecística que les permite descartar rápidamente las jugadas erróneas sin apenas calcular. Por tanto, un gran jugador será aquél que obtenga un buen equilibrio entre táctica y estrategia.

4. Referencias bibliográficas

Aguilera López, Ricardo (2002). Tratado elemental de ajedrez, Madrid, Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional).

Burdio Serrano, María del Carmen (2001). Reglamentos de ajedrez, Madrid, Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional).

Ajedrez: curso completo. Barcelona (España): Planeta-De Agostini, (2004).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>

5. Referencias ilustraciones

Imágenes 1, 2, 4 y 6: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>

Imágenes 3 y 5: <http://www.google.es/images>

