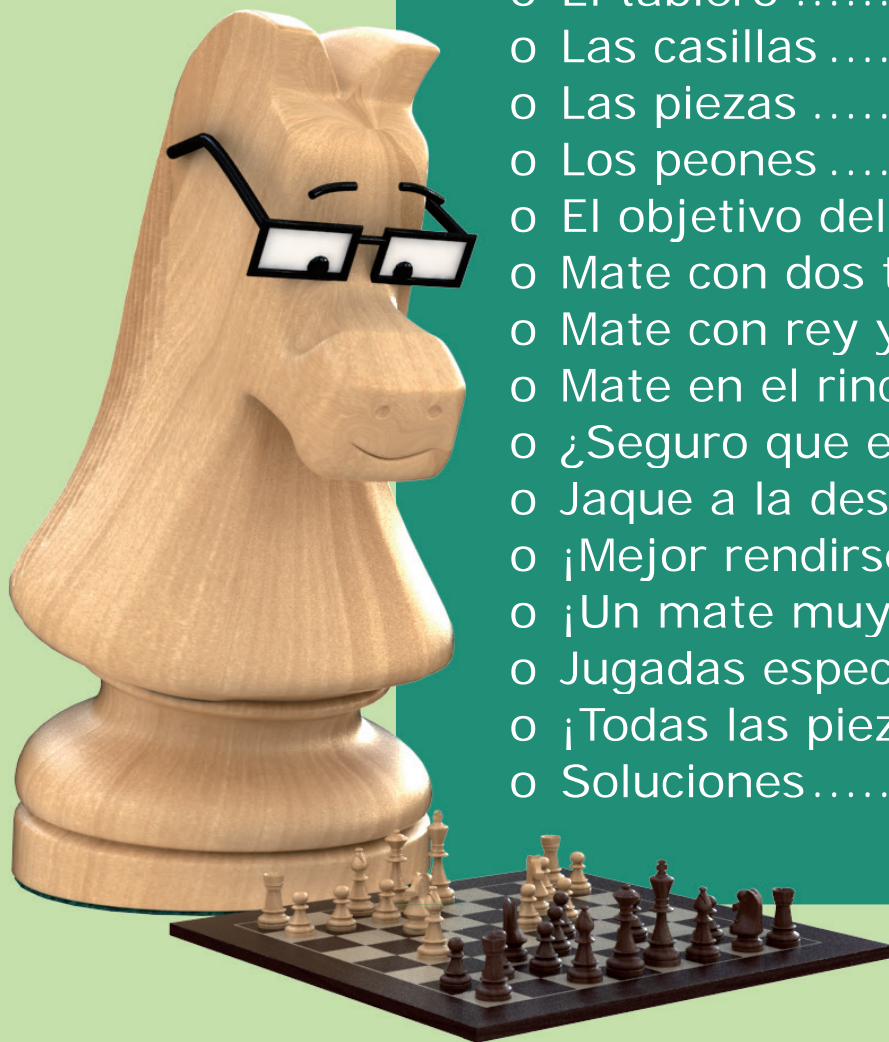


ÍNDICE



o El tablero	2
o Las casillas	3
o Las piezas	4
o Los peones	13
o El objetivo del juego	15
o Mate con dos torres	18
o Mate con rey y dama	19
o Mate en el rincón.....	20
o ¿Seguro que el rey está en mate?....	21
o Jaque a la descubierta.....	22
o ¡Mejor rendirse!	23
o ¡Un mate muy importante!	24
o Jugadas espectaculares	25
o ¡Todas las piezas importan!.....	27
o Soluciones.....	28

“El ajedrez es imaginación”.

Gran Maestro ruso David Bronstein, subcampeón mundial

STAUTY, TU MAESTRO

Hola, soy Stauty, tu maestro de ajedrez. Como ves soy un caballo, un caballo sabio. Te enseñaré a jugar y a disfrutar de este juego.

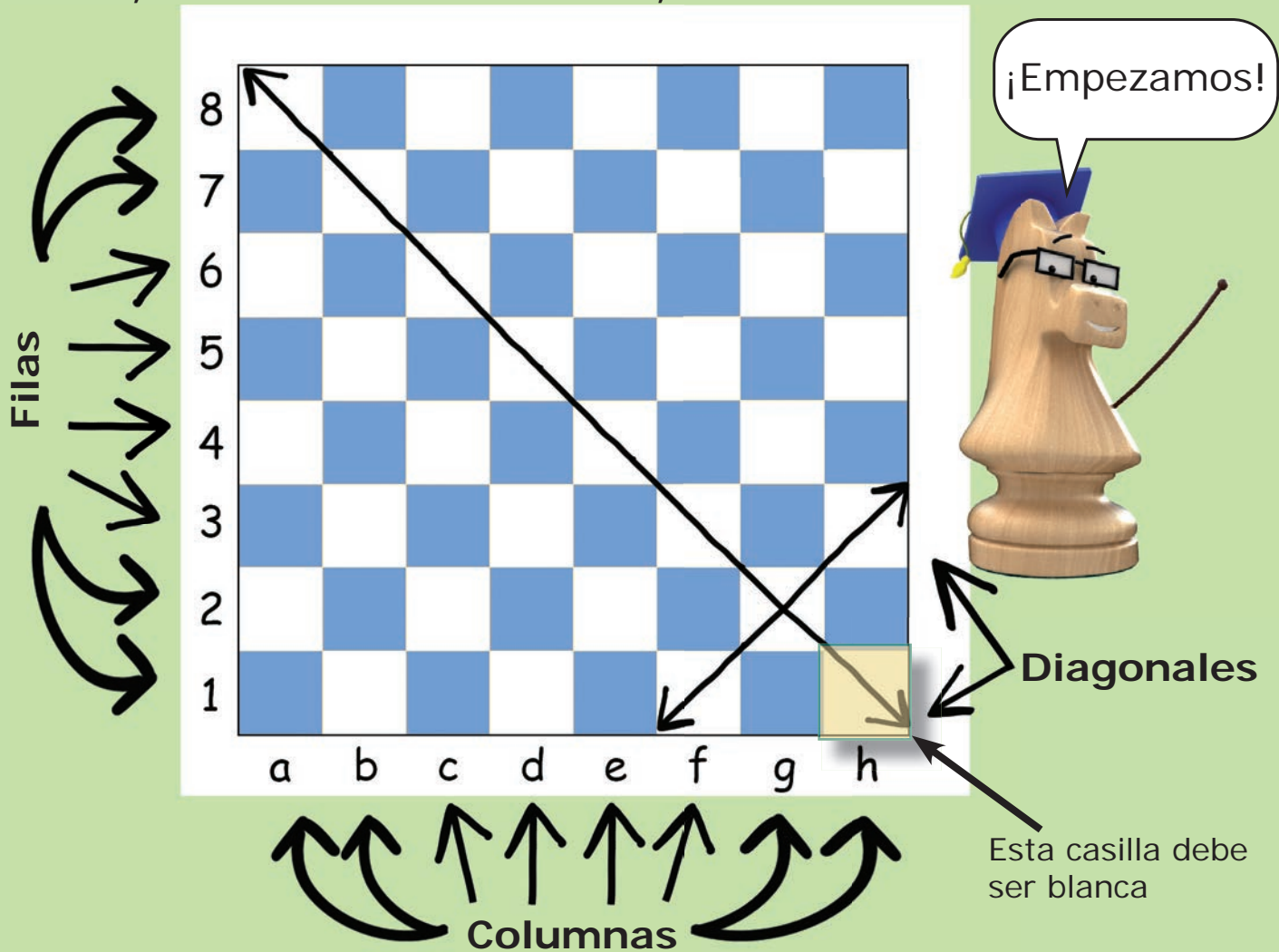


Stauty debe su nombre a Howard Staunton, quien en 1849 diseñó las piezas estándar de competición.

EL TABLERO

El ajedrez se juega en un tablero formado por 8 filas y 8 columnas, alternando las casillas claras y oscuras.

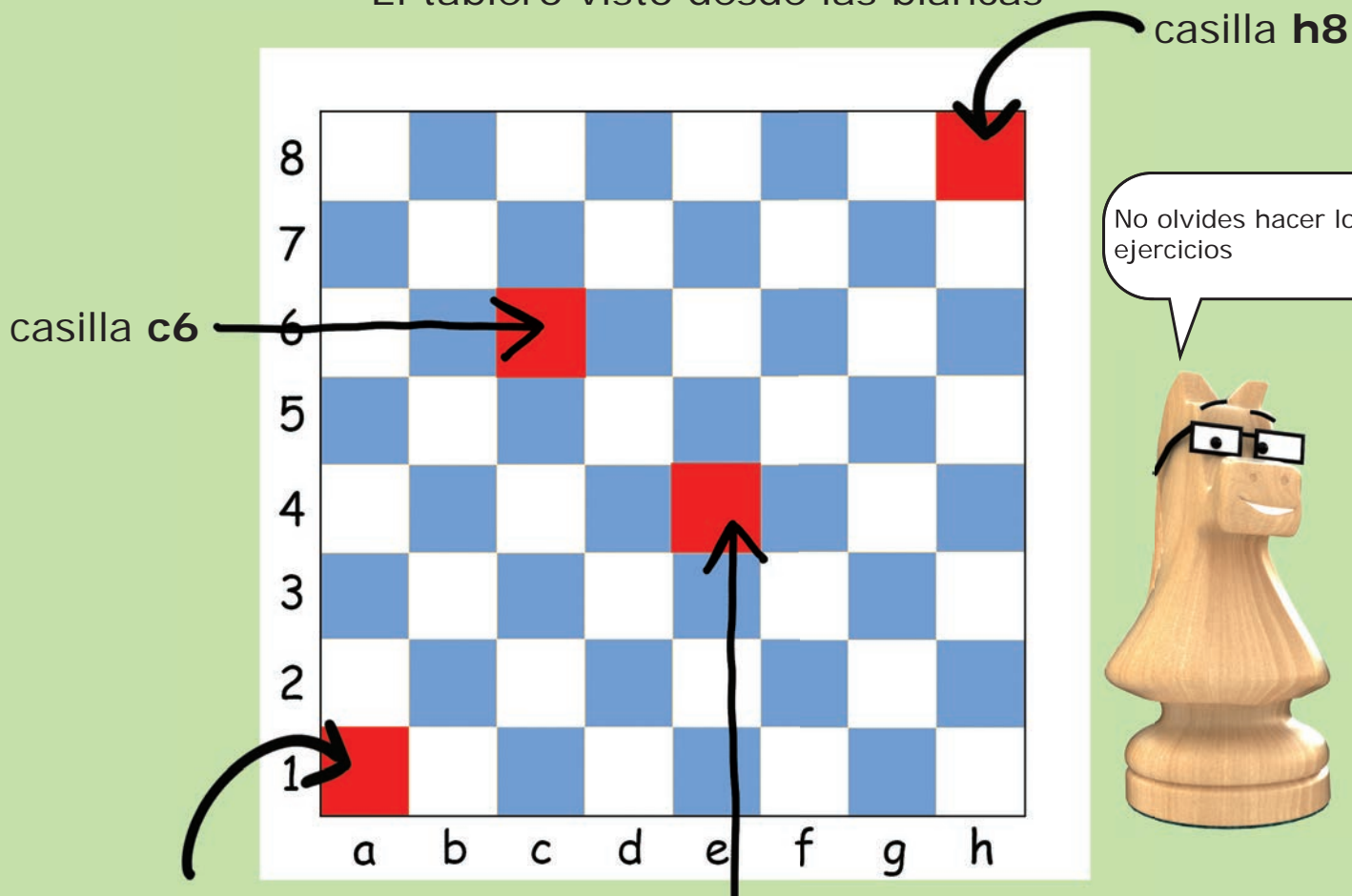
Antes de colocar las piezas, debes comprobar que la casilla de la derecha, de la fila más cercana a ti, sea blanca.



LAS CASILLAS

Las casillas tienen nombres: la letra de la columna seguida del número de la fila.

El tablero visto desde las blancas



casilla a1

casilla e4

No olvides hacer los ejercicios



Ejercicio 1.

Escribe los nombres de las casillas de la columna e, luego de la fila 6 y por último de la diagonal larga a1-h8.

LAS PIEZAS



Hay seis tipos de piezas diferentes:



Rey



Alfil



Dama



Caballo



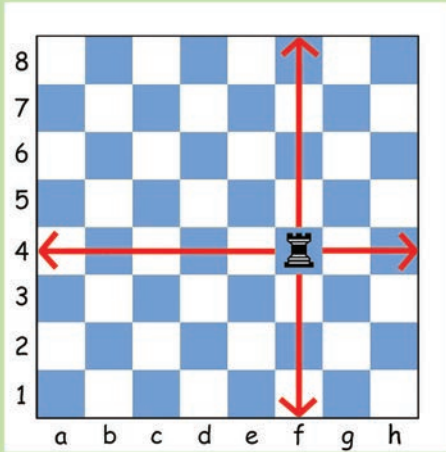
Torre



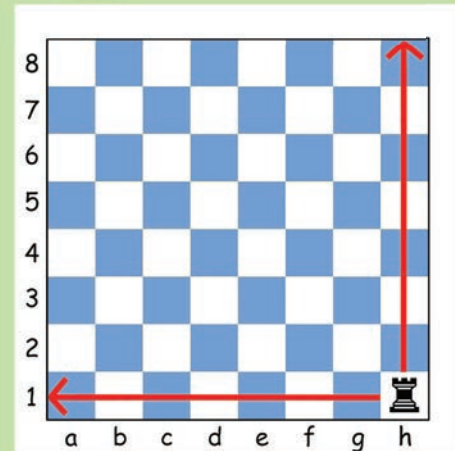
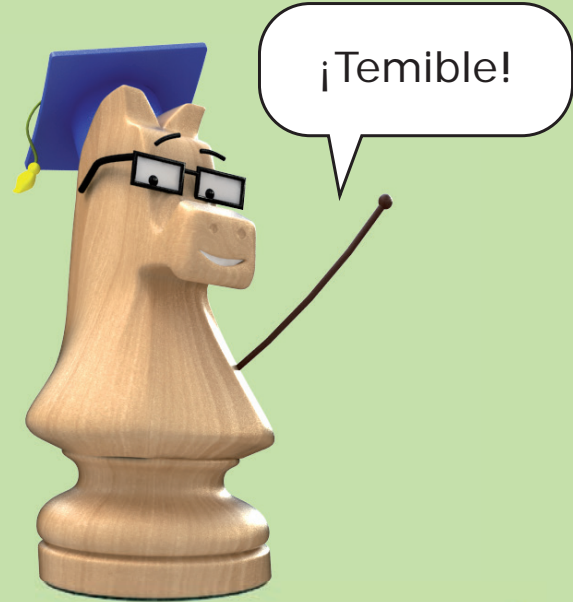
Peón

LA TORRE

Una torre se puede mover a cualquier casilla situada en su fila o su columna. No puede saltar.



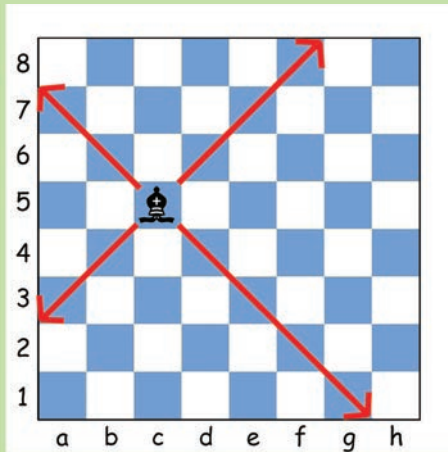
Esta torre puede trasladarse a cualquiera de las casillas de la columna **f** o a las de la fila **4**.



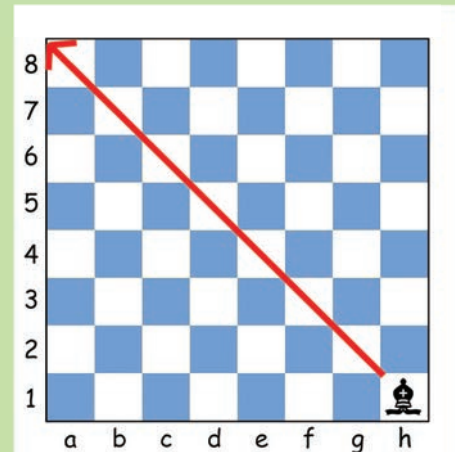
Y esta otra a todas las casillas de la columna **h** y a todas las casillas de la fila **1**.

EL ALFIL

Un alfil se puede mover a cualquier casilla situada en cualquiera de sus diagonales. No puede saltar.



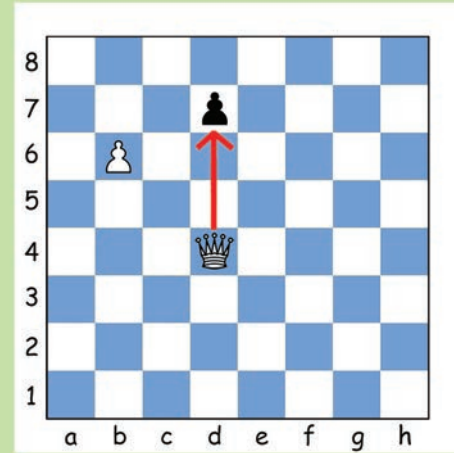
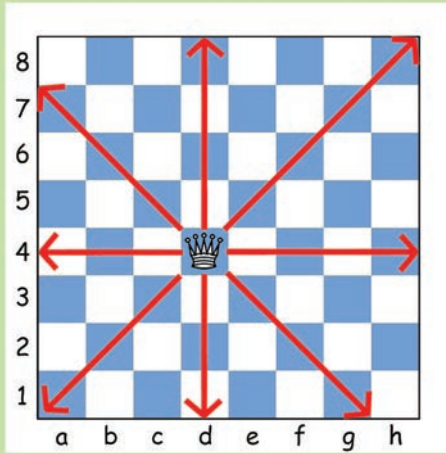
Este alfil se puede trasladar a cualquier casilla de la diagonal **a3-f8** y a cualquier casilla de la diagonal **a7-g1**.



Y este otro a todas las casillas de la diagonal **a8-h1**.

LA PODEROSA DAMA

La dama se puede trasladar a cualquier casilla situada en su fila, su columna o cualquiera de sus diagonales. Es decir, igual que el alfil y la torre juntos! No puede saltar.

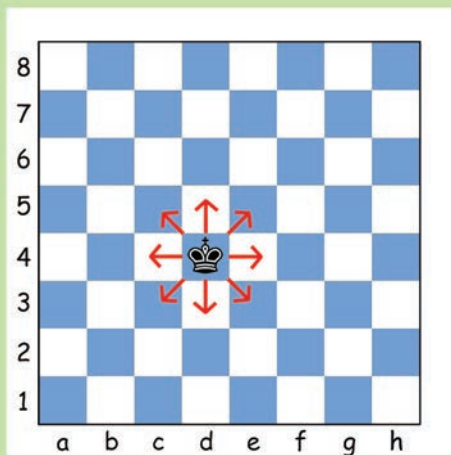


Esta dama se puede trasladar a cualquier casilla de la columna **d**, a cualquier casilla de la fila **4**, a cualquier casilla de la diagonal **a1-h8** y a cualquier casilla de la diagonal **g1-a7**, no puede saltar por encima de ninguna de otra pieza.

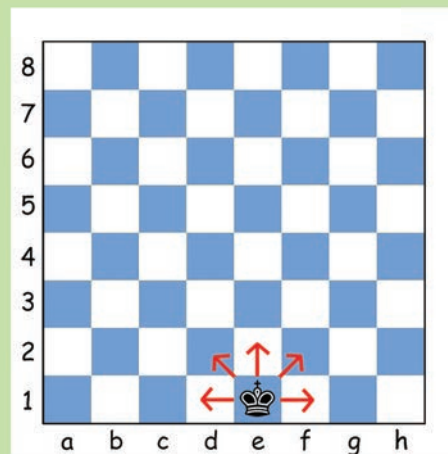
Aquí la dama no puede llegar a la casilla **a7**, porque tendría que saltar por encima del peón de **b6**. Tampoco puede llegar a la casilla **d8** porque su peón se lo impide. Pero sí puede ir a la casilla **d7** "comiéndose" al peón que hay allí.



El rey se puede desplazar a cualquier casilla que esté a su lado.



Por ejemplo, este rey se podría desplazar a cualquiera de las casillas que indican las flechas (c5, d5, e5, c4, e4, c3, d3 y e3).



Y ahora se podría mover a las casillas: d2, e2 y f2 de la fila 2 y a las casillas d1 y f1 de a fila 1.