

Ajedrez

Primera Lección

Se Juega en un Tablero

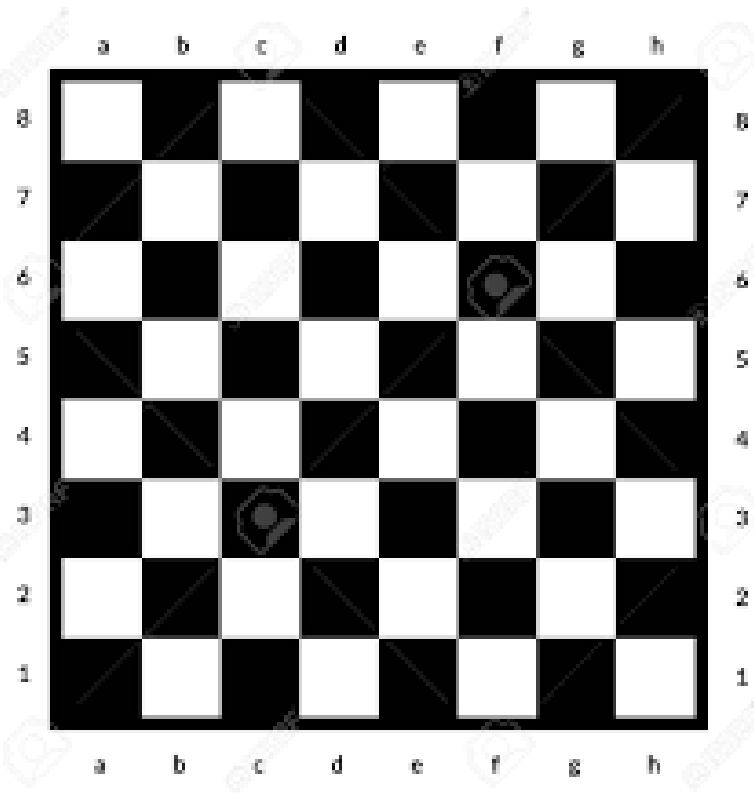
Dos
Jugadores

El Juego del Ajedrez consiste en una Batalla en matar al Rey Contrario:

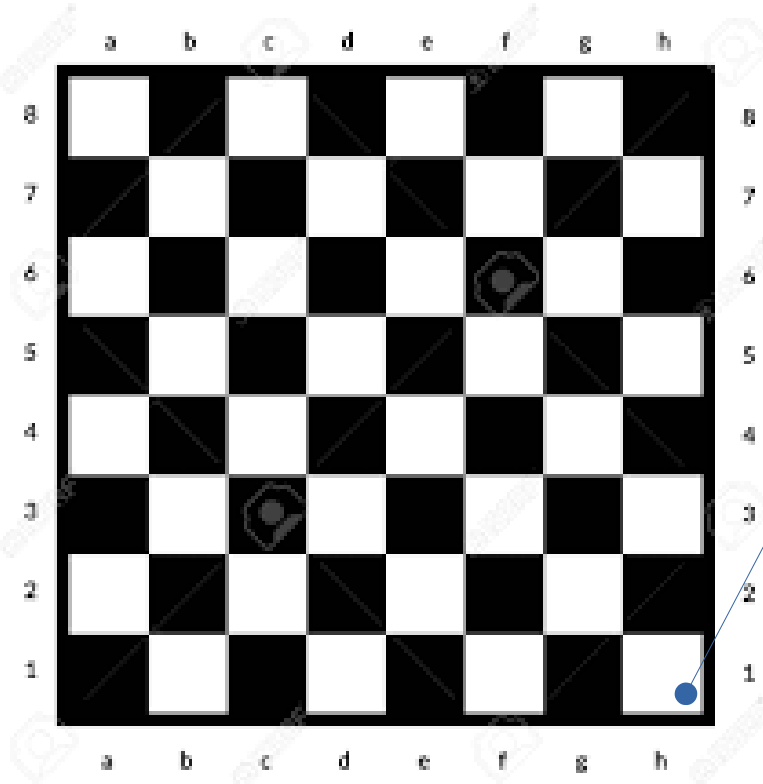
- Quien lo consigue primero gana la partida.
- Si no lo consigue nadie se llama tablas o empate.

Antes de empezar se acuerda un tiempo por jugador, por ejemplo 30 minutos. Se van sumando los minutos que tarda cada jugador en cada jugada y el que los termina antes pierde la partida.

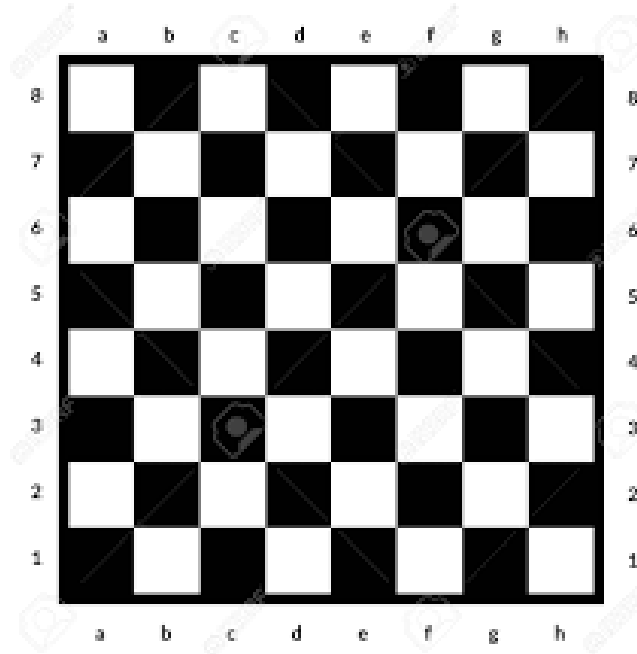
TABLERO



Se coloca en la mesa siempre el cuadro Blanco a la derecha del jugador



Jugador



Jugador

COLOCACIÓN FICHAS



NOMBRE DE LAS FICHAS



EMPIEZA EL JUEGO



Empiezan siempre las de color Blanco

PRIMER MOVIMIENTO



Mueven las blancas

Las Negras pueden hacer lo mismo



PEÓN

Es la pieza más numerosa y la menos poderosa del tablero de ajedrez. Su movimiento es inusual.

- Normalmente, el peón solo se mueve hacia delante, una casilla cada vez.
- Una excepción es la primera vez que se mueve un peón, que se puede mover dos casillas hacia delante.
- No puede saltar sobre otras piezas, cualquier pieza que esté justo delante de un peón bloquea su avance a esa casilla.
- El peón es la única pieza que no captura de la misma manera que se mueve, sino que lo hace en diagonal. No puede capturar moviéndose hacia delante.

En la imagen que se muestra a continuación, el peón de más abajo aún está en su casilla original, así que puede moverse una o dos casillas hacia delante (lo cual se indica por la X verde). Puede capturar moviéndose hacia la derecha o hacia la izquierda en diagonal, pero solo si la casilla está ocupada por una pieza oponente (indicada por la X roja). De otro modo, no puede moverse en diagonal. El peón de más arriba ya se ha movido desde su casilla original. Solo se puede mover una casilla hacia delante. Asimismo, puede capturar en diagonal hacia la derecha o hacia la izquierda si la casilla contiene una pieza oponente.

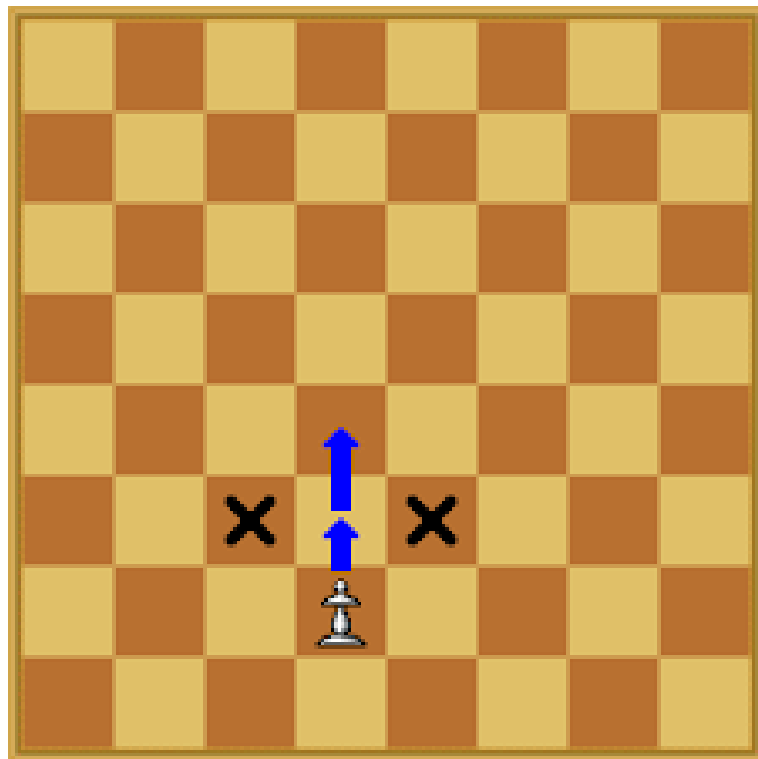
PRIMER MOVIMIENTO

Lo primero que hace la mayoría:

- E2- E4
- También se llama , peón 4 Rey



El peón puede hacer en la salida un movimiento adelante de una casilla o dos, en línea recta.



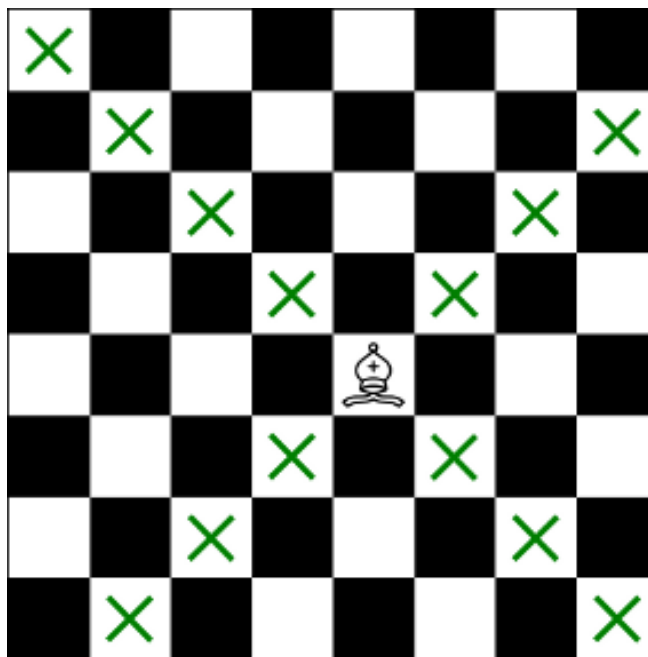
ALFIL

El alfil se mueve sobre el tablero en diagonal.

- Se puede mover tantas casillas como se quiera, no puede saltar sobre otras piezas.
- Captura del mismo modo que se desplaza, en diagonal.

Cada jugador empieza con 2 alfiles, uno en la casilla blanca y otro en la negra. Debido a la manera en la que se mueve, la pieza siempre permanece en las casillas del mismo color que su casilla original. Con frecuencia se le llaman alfil de las casillas “negras” y alfil de las casillas “blancas”, aunque también se pueden llamar según el lado en el que empiezan, alfil del rey o alfil de la reina.

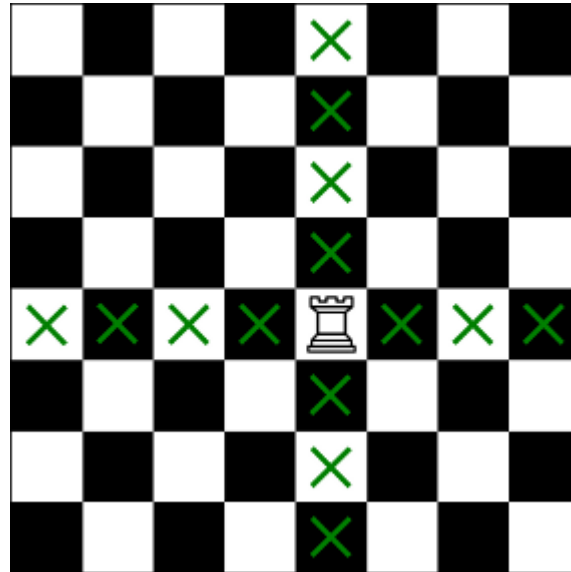
MOVIMIENTO DEL ALFIL



TORRE

Se mueve en una línea recta horizontal o vertical a lo largo de cualquier número de casillas desocupadas, hasta que alcanza el final del tablero o es bloqueado por otra pieza. No puede saltar sobre otras piezas. La torre captura de la misma manera en la que se mueve, ocupando la casilla en la que está la pieza oponente. La torre puede colocarse en cualquier casilla del tablero, por tanto es una de las piezas más poderosas.

MOVIMIENTO DE LA TORRE

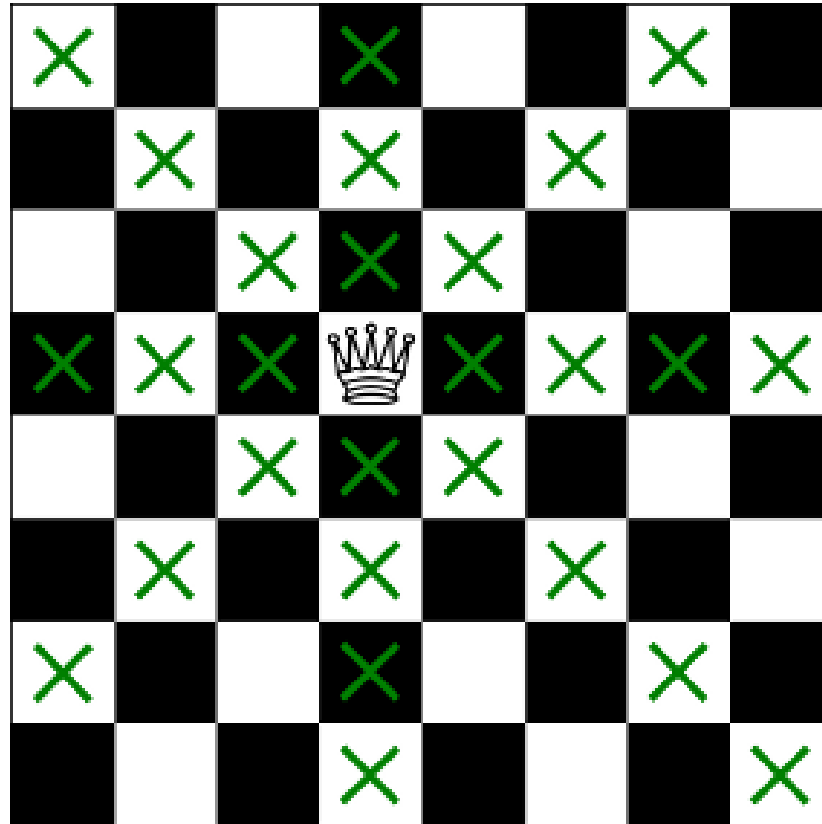


REINA

La reina se considera como la pieza más poderosa del tablero. Se puede mover cualquier número de casillas en línea recta, tanto de manera horizontal como vertical o diagonal. Se mueve como la torre y el alfil juntos.

Excepto en una captura, la reina se debe mover a una casilla desocupada y no puede saltar sobre otras piezas. La reina captura de la misma manera en la que se desplaza, colocándose en la casilla de la pieza oponente.

MOVIMIENTO DE LA REINA



EL REY

El rey es la pieza más importante del ajedrez. Si el rey está sitiado, de manera que su captura es inevitable, la partida se termina y ese jugador pierde.

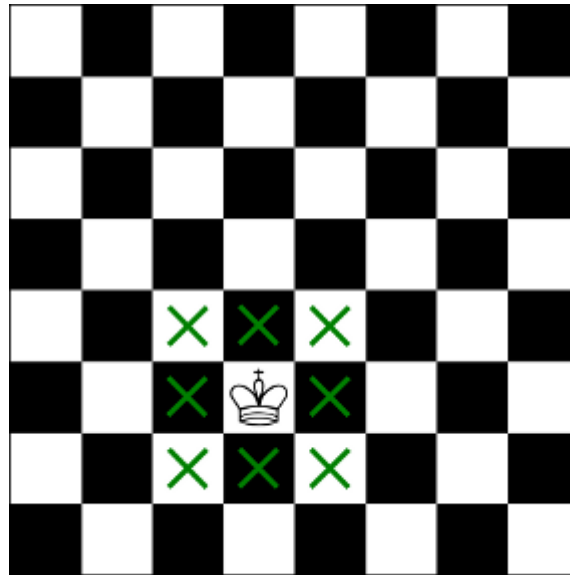
El rey tiene poca movilidad, por eso está considerado como una de las piezas más débiles del juego.

Puede moverse a cualquier casilla adyacente, es decir, se puede mover una casilla en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal. No se puede mover a una casilla ocupada por otra pieza del mismo color.

Captura de la misma manera en que se mueve, colocándose en la casilla de la pieza oponente.

Hay otra limitación adicional al movimiento del rey: no puede moverse a ninguna casilla que le expusiera al ataque de una pieza oponente (lo que se llama “jaque”). Como resultado de dicha limitación, dos reyes nunca se pueden situar uno al lado del otro, ya que cualquier movimiento hacia el rey oponente pondría al rey que se está moviendo en jaque. El rey también se puede ver forzado a mover o capturar si está siendo atacado (“jaque”) y la única forma de detener el ataque es mover el rey.

MOVIMIENTO DEL REI




VIDEO

Apertura Español



<https://www.youtube.com/watch?v=Z7ud8EXzeIU>

Para practicar con el ordenador:

<https://lichess.org/tournament/An97ObBv>

 5+3 • Blitz • 1h 20m
 Por puntos • Arena

Torneo sustitutivo de las partidas informales de Ajedrez los viernes por la tarde.

 No Berserk allowed
 por  Togoychess
 17 abr. 2020 18:30

Academia Ajedrez Chamberí Arena



Sparkvark

Actuación **2412**
 Partidas jugadas **6**
 Tasa de victorias **100%**



ocom23

Actuación **2168**
 Partidas jugadas **9**
 Tasa de victorias **89%**



Bechirksprv

Actuación **1946**
 Partidas jugadas **10**
 Tasa de victorias **60%**

1-10 / 37 ▶ INICIAR SESIÓN

Torneo terminado

Puntuación promedio	1703
Partidas jugadas	92
Movimientos	5778
Victorias blancas	42%
Victorias negras	54%
Tablas	3%

1	ocom23 <small>1929</small>	224402244	24
2	Sparkvark <small>2093</small>	224444	20
3	Bechirksprv <small>2026</small>	0120220224	15
4	antoniomontero <small>2143</small>	22440	12
5	ricardormchess <small>1749</small>	20224020	12
6	Braindrain <small>1753</small>	2012202002	11
7	PanopticonPlanet <small>1973</small>	02022022	10
8	antoniobalsera <small>1863</small>	0200224	10

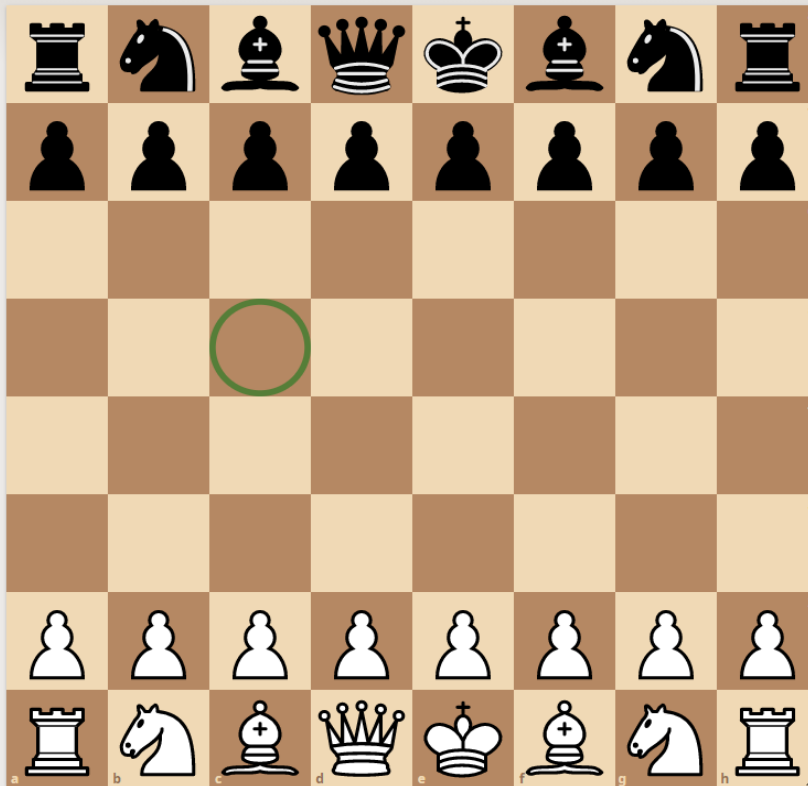
Explorador de Aperturas

lichess.org

JUGAR APRENDER VER COMUNIDAD HERRAMIENTAS

🔍 ⚙️ INICIAR SESIÓN

👑 Standard



Stockfish 11+ WASMX en el navegador local

Movimiento	Partidas	Blancas / Tablas / Negras
e4	1.038.423	33% 42% 25%
d4	826.559	34% 43% 23%
♟f3	235.288	34% 44% 23%
c4	188.790	34% 43% 23%
g3	18.614	36% 39% 25%
b3	8934	33% 36% 30%
f4	5746	29% 35% 36%
♞c3	3254	30% 37% 33%
b4	1744	27% 40% 33%
e3	687	33% 27% 39%
d3	686	31% 34% 35%
a3	574	29% 40% 32%

FEN rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

PGN



Las Blancas juegan y en la parte derecha salen las mejores jugadas que pueden hacer las negras.

Al pulsar la ficha Nos indica donde podemos moverla

lichess.org JUGAR APRENDER VER COMUNIDAD HERRAMIENTAS

Standard

Stockfish 11+ WASMX en el navegador local

1 e4

Movimiento	Partidas	Blancas / Tablas / Negras
e4	1.038.423	33% 42% 25%
d4	826.559	34% 43% 23%
♟f3	235.288	34% 44% 23%
c4	158.750	34% 43% 23%
g3	18.614	36% 39% 25%
b3	8934	33% 36% 30%
f4	5746	29% 35% 36%
♞c3	3254	30% 37% 33%
b4	1744	27% 40% 33%
e3	687	33% 27% 39%
d3	686	31% 34% 35%
a3	574	29% 40% 32%

FEN rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

PGN

Primer movimiento Que hacen las fichas blancas

lichess.org JUGAR APRENDER VER COMUNIDAD HERRAMIENTAS

Standard

Stockfish 11+ WASMX en el navegador local

1 e4

B00 King's Pawn

Movimiento	Partidas	Blancas / Tablas / Negras
c5	481.784	32% / 41% / 26%
e5	228.470	31% / 48% / 21%
e6	129.113	35% / 41% / 24%
c6	79.306	32% / 44% / 24%
d6	39.583	38% / 37% / 26%
g6	31.169	37% / 33% / 30%
d5	22.027	38% / 37% / 24%
¿f6	19.421	37% / 37% / 26%
¿c6	5405	39% / 33% / 28%
b6	1692	45% / 35% / 20%
a6	369	45% / 35% / 20%

FEN rnbqkbnr/pppppppp/8/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR b KQkq - 0 1

1. e4

Vilaweb
Més de cinc-cents ingressats a les UC covid
Google Chrome + www.vilaweb.com

Cerrar

Antonio T., Punt Òmnia Pubilla Cases Can Vidalet

Trabajo propuesto para que cada alumno explique algo de lo que sabe Hacer.