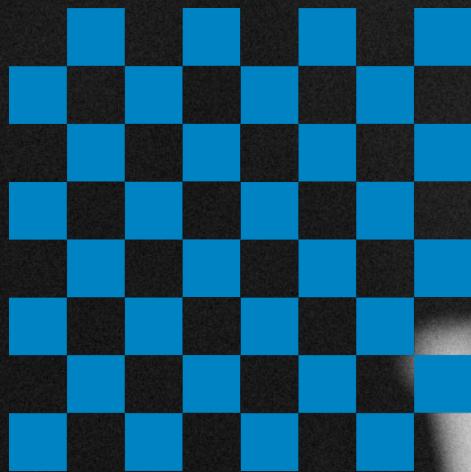


# Ajedrez **con Jota**

## Cómo jugar al ajedrez

Reglas básicas



*Primera edición: octubre 2022.*

*Segunda edición: septiembre 2024.*

*Cómo jugar al ajedrez. Reglas básicas*

J.J. González

Copyright © 2022 J.J. González

Editor: J.J. González

El logotipo y el isotipo de *Ajedrez con Jota*

pertenece a J.J. González

Diagramas realizados con lichess.org

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Queda rigurosamente prohibida sin autorización por escrito del autor cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra, que será sometida a las sanciones establecidas por la ley.

Todos los derechos reservados.

# Índice

**Tablero y Piezas.** Página **04**

**Movimientos y Capturas.** Página **05**

- La **torre** y el **alfil**. Página **05**
- La **dama** y el **rey**. Página **06**
- El **caballo**. Página **07**
- El **peón**. Página **08**

**La Coronación.** Página **09**

**Jaque y Jaque Mate.** Página **10**

**Rey Ahogado.** Página **11**

**Tablas y Victoria.** Página **11**

**Enroque.** Página **12**

**Agradecimientos.** Página **13**

**Contacto.** Página **13**

# Ajedrez con Jota

## Cómo jugar al ajedrez

### Reglas básicas

#### Tablero y Piezas

**E**l ajedrez es un juego para **2 personas**. Se juega en un **tablero** de 8x8, el mundo de las famosas **64 casillas**.

Este tablero se divide en **columnas verticales** que van desde la **a** hasta la **h**, y **filas horizontales** que van desde la **1** hasta la **8**. Las casillas se nombran con la **letra**, en minúscula, de su columna y el **número** de su fila. El tablero se coloca con una **casilla blanca en la esquina derecha inferior**, y las piezas se distribuyen como en la figura 1.

Además de las columnas y las filas, también tenemos **diagonales**. Dos ejemplos son: la que va de **a1 a h8**, y la que va de **a8 a h1**, las dos **grandes diagonales**.

e4



Figura 1

Cada jugador comienza la partida con **8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, 1 dama y 1 rey**.

Existen otras modalidades de juego, como el **ajedrez 960**, en las que se altera la disposición inicial de las piezas **al azar**.

Esta variante fue propuesta por el **Gran Maestro Bobby Fischer**.

## Movimientos y Capturas

**A** pesar de que el ajedrez está considerado un juego difícil o para gente intelectual, lo cierto es que **cualquier persona puede aprenderlo** y practicarlo, independientemente de la **edad** que tenga. A continuación te enseño a mover las piezas, una por una.

**La torre.** Se mueve en horizontal y vertical. Fíjate en la figura 2. La torre puede recorrer **tantas casillas como quiera:**

- hasta llegar al límite del tablero
- hasta encontrarse con otra pieza de su mismo bando
- para **capturar** una pieza rival se desplaza hasta su casilla y la **ocupa.**

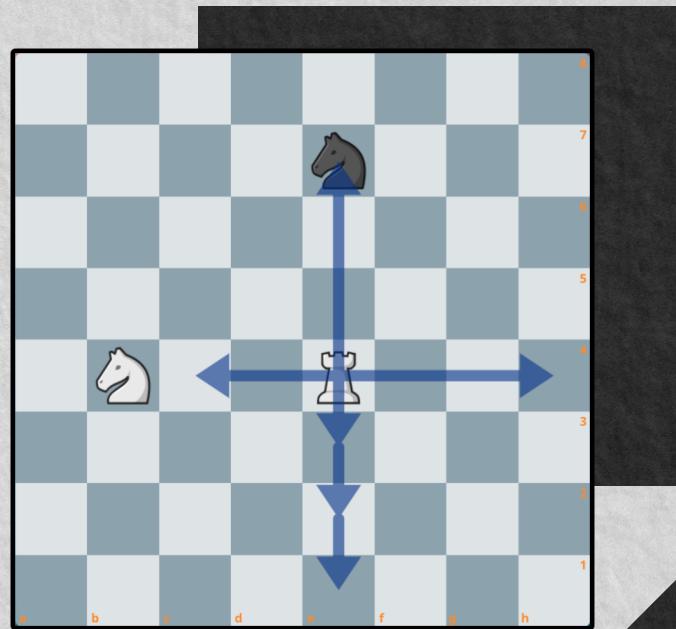


Figura 2

**El alfil.** Se mueve en diagonal. Fíjate en la figura 3. El alfil puede recorrer **tantas casillas como quiera:**

- hasta llegar al límite del tablero
- hasta encontrarse con otra pieza de su mismo bando
- para **capturar** una pieza rival se desplaza hasta su casilla y la **ocupa.**

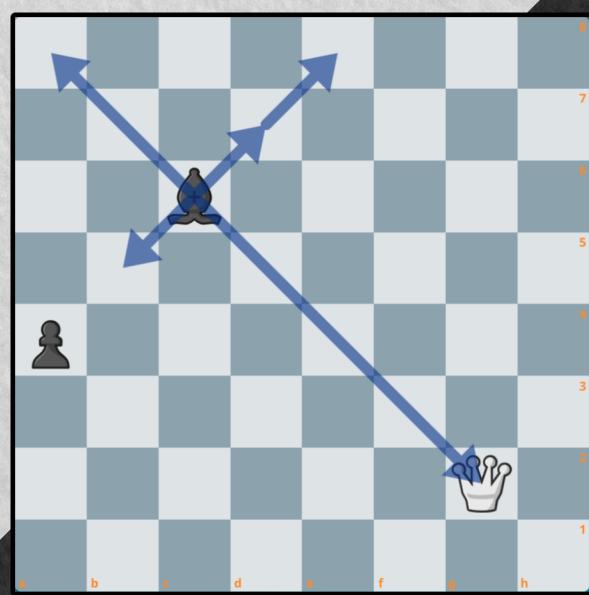


Figura 3

## Movimientos y Capturas

**La dama.** Esta pieza es una combinación del alfil y la torre: se mueve en horizontal, vertical y diagonal. Es la pieza que más posibilidades de movimiento tiene. Fíjate en la figura 4. La dama puede recorrer **tantas casillas como quiera**:

- hasta llegar al límite del tablero
- hasta encontrarse con otra pieza de su mismo bando
- para **capturar** una pieza rival se desplaza hasta su casilla y la **ocupa**.

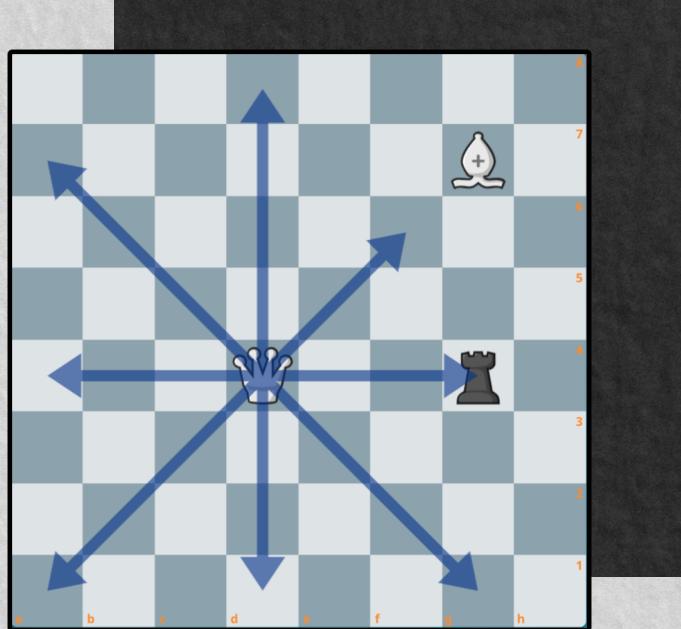


Figura 4

**El rey.** Se mueve igual que la dama pero **solo puede avanzar una casilla**.

Fíjate en la figura 5. El rey puede moverse a una casilla contigua:

-si **está libre y ninguna pieza amenaza jaque** (veremos el jaque más adelante).

-para **capturar** una pieza rival se desplaza hasta su casilla y la **ocupa**, siempre que dicha pieza no esté defendida por otra de su mismo bando.

\*El rey tiene otro movimiento especial: **el enroque**. Lo veremos más adelante.

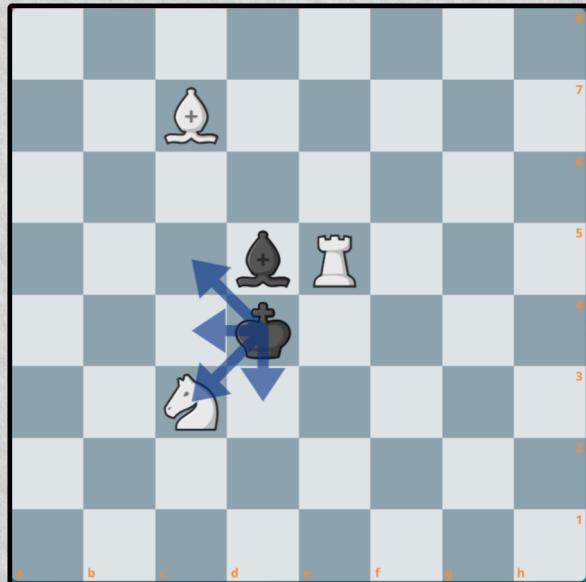
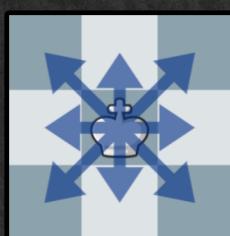


Figura 5



## ♞ Movimientos y Capturas

**El caballo.** Es la única pieza que puede **saltar** a las demás. Se mueve en forma de “L”. Se puede mover **1 casilla en horizontal y 2 en vertical o 2 en horizontal y 1 en vertical**.

Fíjate en la figura 6. Para llegar hasta una misma casilla (c4) puede hacer dos recorridos con forma de L.

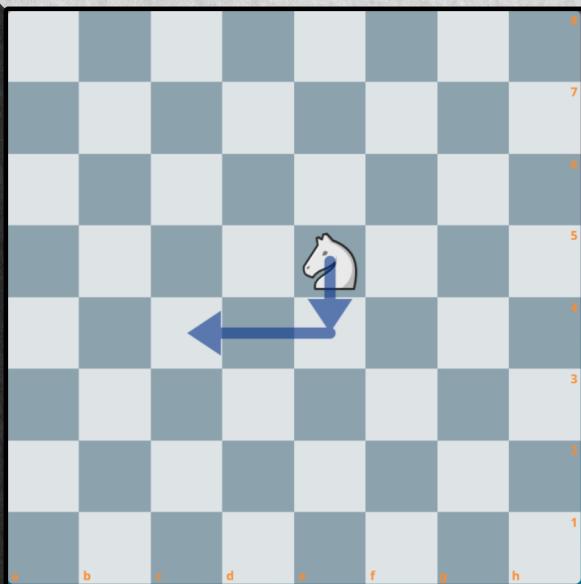
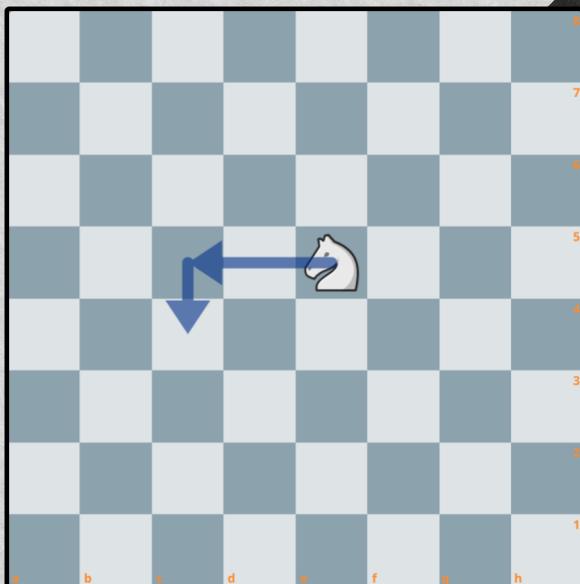


Figura 6



-para **capturar** una pieza rival salta hasta su casilla y la **ocupa**. Nunca puede saltar a una casilla que esté ocupada por una pieza de su mismo bando. Fíjate en la figura 7 y mira los posibles movimientos del caballo con el tablero vacío y cómo cambian cuando hay piezas.

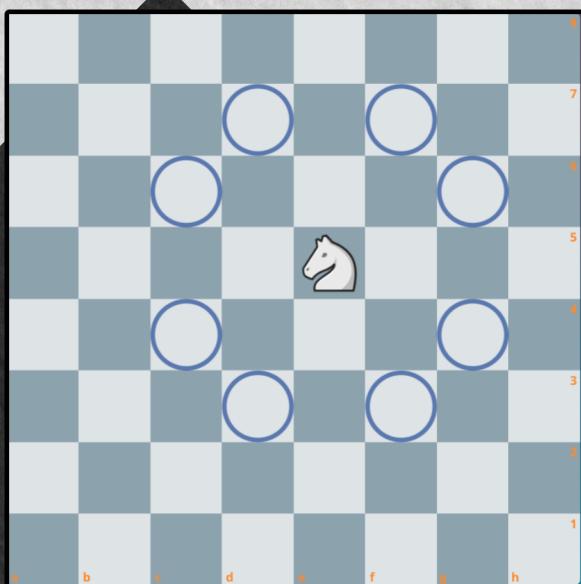
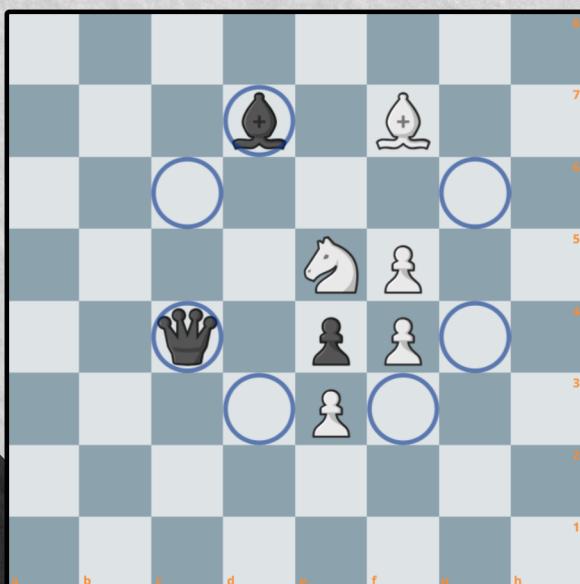


Figura 7



## Movimientos y Capturas

**El peón.** Los peones pueden avanzar **hacia delante** en vertical, pero **nunca pueden retroceder**. Avanzan solo **una casilla** por jugada. Fíjate en la figura 8. **En su posición inicial**, es decir, cuando se encuentran en la segunda fila (para las blancas) o en la séptima (para las negras), puede avanzar **una casilla o dos**. Recordemos que **sólo se puede mover una pieza por turno**: mover dos peones al principio de la partida es un mito. Si un peón tiene delante otra pieza no podrá avanzar.



Figura 8

Fíjate en la figura 9. Si fuese el turno de las negras, el peón podría **capturar** el caballo o el peón blanco. Si le tocara a las blancas, el peón podría comerse el peón negro o **avanzar** hacia delante. Es decir, los peones **capturan en diagonal**.

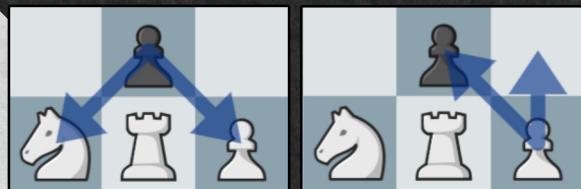


Figura 9

Fíjate en la figura 10. El peón negro se encuentra en su posición inicial b7 y se desplaza hasta b5. Es el turno de las blancas y vemos que el peón blanco de a5 no tendría opción de capturar al negro.

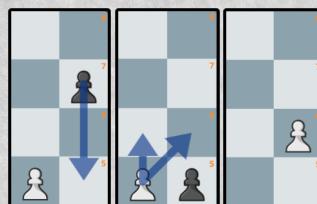


Figura 10



Figura 11

Es por ello que **en 1561**, el maestro **Ruy López** dio a conocer la regla de la **captura al paso (en passant)**, en francés). Ahora el peón de a5 tendría opción de capturar el peón negro y ocupar b6 (también podría avanzar si quisiera). Ten en cuenta estos puntos: el peón que come debe estar en la **5<sup>a</sup> fila** si es blanco o en la **4<sup>a</sup>** si es negro; debe estar en una **columna contigua** a la del peón que ha avanzado dos casillas; con la captura **se avanza solo una casilla en diagonal** ocupando la columna en la que estaba el peón comido; esta captura **debe realizarse en la jugada inmediata** a la salida del peón. La figura 11 muestra esta regla con los otros colores.

## La Coronación

Los peones juegan un papel protagonista en los **finales** de las partidas. Cuando un **peón blanco** llega hasta la **octava fila** puede **coronar**. Lo mismo pasa cuando uno **negro** alcanza la **primera fila**. La coronación consiste en transformar el **peón en dama**, de ahí su nombre.

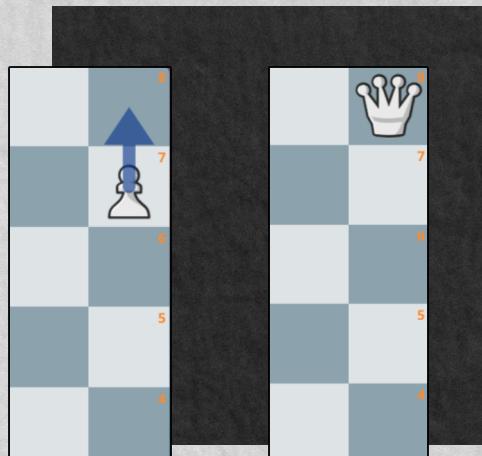


Figura 12

Fíjate en la figura 12. El peón de la columna ha llegado hasta la séptima fila. Es el turno de las blancas: avanza hasta la casilla a8 y coronan.

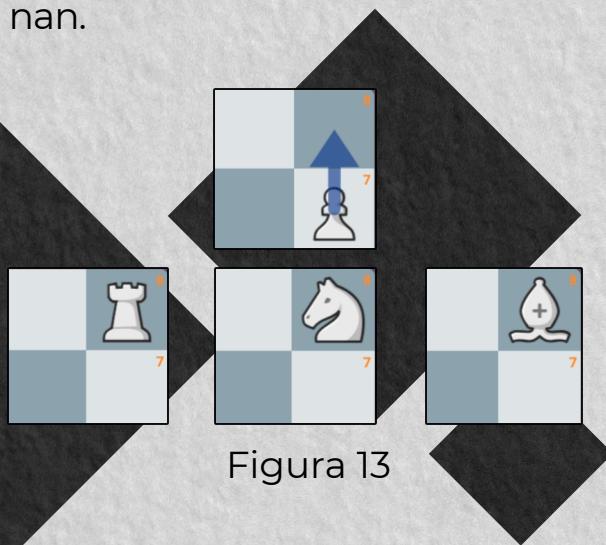


Figura 13

Verás como en muchas partidas y en sets de ajedrez hay **dos damas**: una en juego y otra fuera del tablero por si un peón corona y el jugador tiene que usar dos damas al mismo tiempo. Al fin y al cabo hay **8 peones** en cada bando que podrían convertirse en dama, pero esto en la práctica no sucede.

Al acto de coronación también se le llama **promocionar**. Sin embargo, **no es obligatorio** cambiar el peón por una dama. También se puede **subpromocionar**: se puede cambiar por una **torre**, un **alfil** o un **caballo**. A veces puede ser útil para no **"ahogar"** al rey rival (veremos este término más adelante), o darle mate. **Siempre tenemos que promocionar o subpromocionar**; nunca verás un peón en primera o última fila. Fíjate en la figura 13: el peón puede subpromocionar a torre, alfil o caballo.

## ◆ Jaque y Jaque Mate

**E**l jaque es una **amenaza** al rey de captura inmediata. Ante esta amenaza el rey tiene tres opciones, que recordarás fácilmente con la regla de las “**3 C**” Fíjate en la figura 14. Estamos en una posición de final de partida (A). Es el turno de las negras y mueven su dama a e6 dando **jaque** al rey (B); este se **cubre** con la torre (C). A continuación la dama vuelve a dar jaque en b3 (D), y el rey “**corre**” (E), se aparta. El negro tiene un despiste y mueve la dama a f3 dando jaque al rey (F); ahora el rey blanco puede **comer** la dama. Recuerda: **cubrirse, correr o comer**.



Figura 14

Si el rey no puede hacer ninguna de estas tres acciones estamos ante una situación de **jaque mate**. Fíjate en la figura 15. Las negras mueven la torre a b1. El rey blanco no puede cubrirse, no puede “correr” a f1 o h1 (seguiría en jaque), y no puede comer la torre. Recuerda: **puedes comer** la pieza que está dando jaque **con cualquier pieza; del jaque del caballo el rey no puede cubrirse; ninguna pieza puede moverse si deja en jaque al rey.**

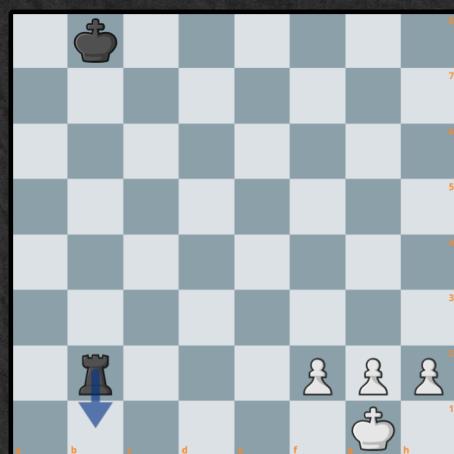


Figura 15



## Rey Ahogado

**S**e produce esta situación cuando **un jugador no dispone de jugadas legales y su rey no se encuentra en jaque**.

Fíjate en la figura 16. Es el turno de las blancas y mueven su dama a d6; ahora le tocaría mover a las negras pero el rey no tiene casillas para moverse y el alfil está clavado por la torre. Esta situación se considera empate (**tablas**), ya que ningún bando ha podido dar jaque mate al otro.

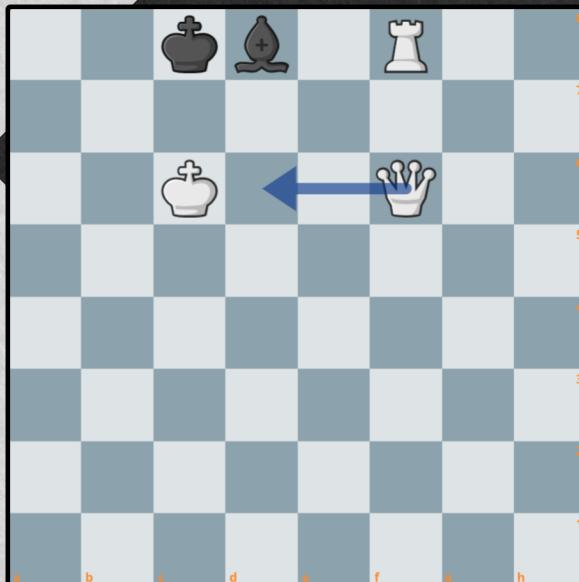


Figura 16

## Tablas y Victoria

**T**odas las partidas tienen dos posibles resultados: un bando sale victorioso y el otro derrotado o ambos empatan. **El jugador que consigue dar Jaque Mate al rival gana la partida**. Si por el contrario se produce una situación de **tablas**, ambos jugadores empatarán. Se dan tablas por: **1) rey ahogado, 2) falta de material para dar mate** (si por ejemplo quedan solo los reyes), **3) tablas por acuerdo** (si ambos jugadores consideran que la posición está igualada), **4) superar 50 movimientos** en los que no haya capturas o avances de peón y **5) tablas por repetición de posición**. Por último, un jugador puede **abandonar** la partida, si por ejemplo ve la posición perdida, y el contrario gana.

Para que se dé la situación de tablas por repetición de posición, tienen que darse los siguientes hechos:

-Que una misma posición se repita **tres veces**. Tienen que estar colocadas las piezas de la misma forma en el tablero.

-Que en la primera vez que apareció la posición **ningún peón pudiese haber sido capturado al paso**, y que **el rey no tuviera derecho a enrocar** (más adelante veremos el enroque).

-Que sea el **turno del mismo jugador** con el que empezó a repetirse la posición. Una misma posición con diferentes turnos puede cambiar el resultado de la partida.

## ♞ Enroque

**E**l enroque es una **jugada de rey** que involucra a la **torre** también. Es la única jugada en la que se mueven **dos piezas**. Este movimiento consiste en mover el rey 2 casillas hacia la torre y pasar la torre al lado contrario pegada al rey. Fíjate en la figura 17.

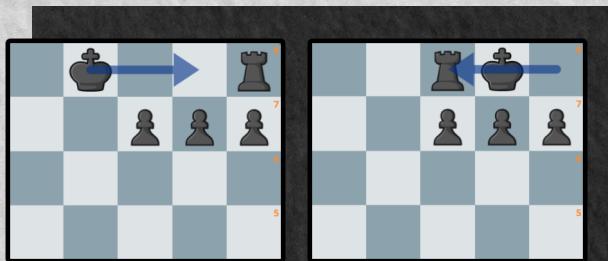


Figura 17

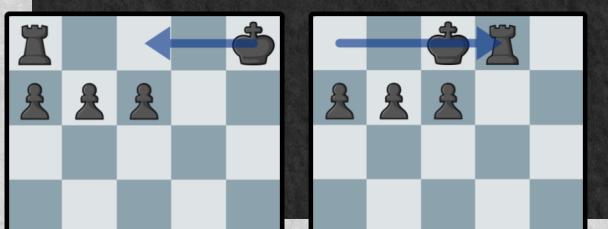


Figura 18

Se llama **enroque corto** el que se hace con la torre más cercana al rey, la **torre** se mueve **2 casillas** (figura 17) y **enroque largo** al que se hace con la **torre** más **alejada**, la cual se mueve **3 casillas** (figura 18). O lo que es lo mismo, se denomina enroque **corto** al que se produce en el **flanco de rey** (o ala de rey), y enroque **largo** al que se realiza en el **ala de dama** (o flanco de dama). Fíjate en la figura 19. En azul están resaltadas las casillas que pertenecen al flanco de rey, y sin resaltar las que pertenecen al ala de dama.

El rey se mueve dos casilla y la torre cruza y se pone a su lado. Esto se considera como **un solo movimiento**. El enroque solo se puede realizar una vez en la partida y para que sea legal deben darse las siguientes condiciones:

- Que el **rey** y la **torre** involucrada **no se hayan movido** previamente.
- Que las **casillas** que hay entre rey y la torre estén **vacías y sin amenazas de jaque**.
- Que el **rey no esté en jaque**.



Figura 19

## COMIENZA LA PARTIDA MUEVEN BLANCAS

¡Enhorabuena! Ya estás preparado para **jugar tus primeras partidas**. Te aconsejo que mires en mi web algún análisis de partidas para familiarizarte con todos los movimientos. Acude a este manual siempre que lo necesites. Puedes preguntarme cualquier duda a través de la **web** o las **redes sociales** que te dejo en esta página.

### ◆ Agradecimientos

A Reydama, Luisón y Miguel Illescas por haber sido mis maestros al comienzo. A Pepe Cuenca y El Divis por entretenérme tantas tardes. A Leontxo, Rey Enigma, las hermanas Botez, Merybliya, Gothan Chess, José Gascón y otros muchos más por compartir ajedrez.

A mis colegas de ajedrez y todas las personas que he tenido en frente del tablero.

A mis padres, por apoyarme con todo.

### ◆ Contacto

[www.ajedrezconjota.com](http://www.ajedrezconjota.com)

**Instagram: @ajedrezconjota.com**

**Canal Youtube: Ajedrez Con Jota**

**Lichess.org: JotaGonzalez**