

# Mi primer libro de ajedrez





Sylvain Landry

# Mi primer libro de ajedrez

(A PARTIR DE 6 AÑOS)



**Octaedro** 

BOLSILLO · OCTAEDRO, NÚM. 32

*Mi primer libro de ajedrez*

Primera edición en lengua francesa:

*Initiation aux échec de 6 à 9 ans* (Quebec, 2005)

Traducción al castellano: Manuel León

Primera edición en Ediciones Octaedro: septiembre de 2007

Primera edición en esta colección: junio de 2016

© 2005, Les Éditions de l'Homme

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 - 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68

[www.octaedro.com](http://www.octaedro.com) - [octaedro@octaedro.com](mailto:octaedro@octaedro.com)

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-9921-849-6

Depósito legal: B. 13.330-2016

Fotografía de la cubierta: Xavier Gallego / 123RF Foto de archivo

Diseño y producción: Ediciones Octaedro

Impresión: Grupo Ulzama

Impreso en España - *Printed in Spain*

# Preámbulo

¡Hola, queridos lectores!

¡Esta pequeña historia te va a permitir aprender a jugar al ajedrez! Además de Boris y Sofía, los otros personajes que he incluido son Caissa, la musa simbólica del ajedrez; la canguro Sylvia y el maestro Kastapov. También incluyo las principales personalidades de la historia del ajedrez: Sissa (el legendario inventor del juego), Philidor (el primero en demostrar la importancia de los peones), Morphy (para el rápido desarrollo de las piezas), Steinitz (para la acumulación de pequeñas ventajas en el juego posicional) y, más recientes, Bobby Fischer y Gari Kasparov.

CITA DE

**VOLTAIRE**

(Escritor francés,  
1694-1778)

«El ajedrez es el juego  
que más honor hace a la  
inteligencia humana.»



Este libro explica todo el reglamento del juego y mucho más:

- cómo desplazarse y capturar las piezas;
- cómo atacar al rey adversario;
- comprender reglas particulares;
- cómo leer una partida de ajedrez;
- cómo empezar, continuar y terminar la partida;
- cómo reconocer las maniobras tácticas.

¡Os voy a mostrar muchos trucos para jugar bien al ajedrez! Podréis vencer a vuestros parientes y amigos con jugadas espectaculares.

Estáis ante un curso completo de ajedrez. ¡Ahora podréis descubrir este mágico juego capaz acabar con el aburrimiento en los días de lluvia!

Sylvain Landry

CITA DE  
**BENJAMIN  
FRANKLIN**

(Gran estadista y físico americano, 1706-1798)

«La vida humana se parece a una partida de ajedrez, donde nos encontramos adversarios y competidores contra los que estamos obligados a luchar, y donde se dan mil circunstancias adversas en las que nuestra prudencia se pone a prueba.»



## Capítulo 1

---

# El fascinante universo del ajedrez

Boris y Sofía navegan por Internet. La página de astronomía que consultan es fascinante: ¡el universo es verdaderamente grande! ¡Miau! El gato pasa furtivamente y tira al suelo el ratón del ordenador... De pronto, una nueva ventana aparece en la pantalla. No, son sólo 64 pequeños cuadrados que forman una cuadrícula blanca y negra. Los niños ven cómo aparece una joven espectacular que explica:

–¡Bienvenidos, chicos! Habéis entrado en mi universo. Soy Caissa, la musa del juego del ajedrez. Mi reino lo constituyen 64 casillas. Mis súbditos son 32 figuras que se desplazan únicamente dentro de mi reino. Conmigo, vais a descubrir al rey de los juegos. Pero cuidado, debéis seguir mis instrucciones atentamente para poder proseguir con la visita a mi reino. ¡Si no, seréis expulsados del juego y desconectados! En todo momento, me podréis hacer una pregunta haciendo un clic en el botón «Pregunta». Yo lo sé todo en mi universo virtual, ¡incluso conozco vuestros nombres! Así que, ¡no seáis tímidos!

Boris hace un clic rápidamente sobre el icono mágico:  
-¿Aprender a jugar al ajedrez? Pero, ¡si es complicadísimo!

-Cualquiera puede aprender a jugar al ajedrez y, por supuesto, tú también, Boris. Contrariamente a la creencia popular, aprender a jugar al ajedrez es muy simple. Es un juego que utiliza la inteligencia y la imaginación, y donde la suerte y la fuerza física no tienen lugar. Así que todos pueden jugar: niños, abuelos, ciegos, ordenadores... En los torneos se enfrentan jugadores de todas las edades. Este juego mata el aburrimiento y estimula el espíritu. Además, desarrolla la lógica y la capacidad de concentración.

¡Los niños están como hipnotizados por Caissa! Ella continúa:

-El origen del juego se pierde en la noche de los tiempos, pero siempre se renueva. Una forma parecida al ajedrez apareció en el siglo V en India: el Chaturanga, que significa «Cuatro reyes». Se juega con cuatro jugadores con un dado que indica la pieza que hay que mover. El elemento de azar era problemático porque no recompensaba la inteligencia: «Dios no juega a los dados», dijo Einstein (célebre científico). Con la retirada del dado y la reducción de cuatro a dos reyes nació una nueva forma de juego: ¡el ajedrez!

*Sofía:* -¡Yo quiero aprender! ¿Dónde está el botón «Pregunta?» Quiero poder jugar al ajedrez. ¡TeCLEemos la pregunta «¿Cómo se aprende a jugar al ajedrez?»!



## LA HISTORIA DEL JUEGO: UN IMPORTANTE DESCUBRIMIENTO ARQUEOLÓGICO EN 2002

Los arqueólogos británicos han descubierto recientemente una pieza de ajedrez tallada en marfil en Butrint, en la isla griega de Corfú. Esta pieza de cuatro centímetros de alto está decorada con una cruz y adaptada así a los jugadores cretenses. Este descubrimiento demuestra que el ajedrez ya era practicado desde el siglo v d.C. en Europa contrariamente a lo que se creía hasta entonces. Antes de este descubrimiento, los historiadores piensan que los árabes habían introducido este juego en Europa hacia el siglo x. Desgraciadamente, hay muy pocos documentos para verificar todas estas hipótesis históricas.

*Caissa:* –El ajedrez se juega entre dos jugadores que mueven una pieza por turno. El jugador que tiene las piezas blancas juega primero. A continuación, mueve el que tiene las negras. Las blancas vuelven a mover, y así sucesivamente. No olvides esperar a que tu adversario haga su movimiento después del tuyo, si no, habrás movido dos piezas en el mismo turno.

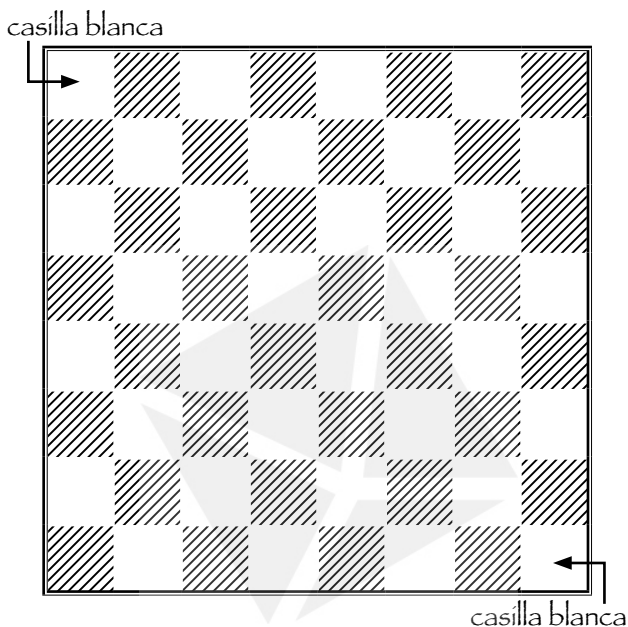
»La partida se juega sobre un gran cuadrado, el tablero, formado por 64 casillas cuadradas (8 a lo largo y 8 a lo ancho, así que  $8 \times 8 = 64$  casillas), alternando negras y blancas. La dimensión de las casillas es la suficiente como para que las piezas puedan moverse una casilla por paso: que son un paso a la izquierda, a la derecha, hacia delante, hacia atrás o en diagonal (oblicuo).

### LA LEYENDA DE SISSA

Sesenta y cuatro casillas pueden parecer pocas pero, para comprender bien lo que el número representa, os voy a contar la leyenda de Sissa, que se remonta al siglo V en India. Sissa inventó el juego del ajedrez para entretener al rey, y este último, encantado, le pregunta qué recompensa desearía. Sisa le pide el número total de granos de trigo obtenidos al doblar el número de granos en cada casilla: un grano sobre la primera, dos sobre la segunda, cuatro sobre la tercera, ocho sobre la cuarta, y así hasta la sexagesimo cuarta casilla. ¿Modesta recompensa? No, ¡ya que todos los graneros del imperio no fueron capaces de proveer los 18 446 744 073 709 551 615 (18 quintillones) de granos pedidos por Sissa!

Caissa prosigue:

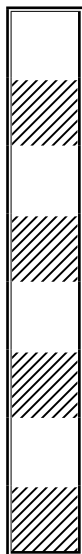
–Se coloca el tablero de manera que la casilla situada a la derecha de cada jugador sea blanca.



*Sofía:* –¿Por qué hay que hacerlo así?

*Caissa:* –Esto permite visualizar mucho mejor el tablero y colocar las damas sobre sus casillas correspondientes, como veréis más adelante. El tablero está también formado de ocho filas (verticales), ocho columnas (horizontales) y numerosas diagonales.

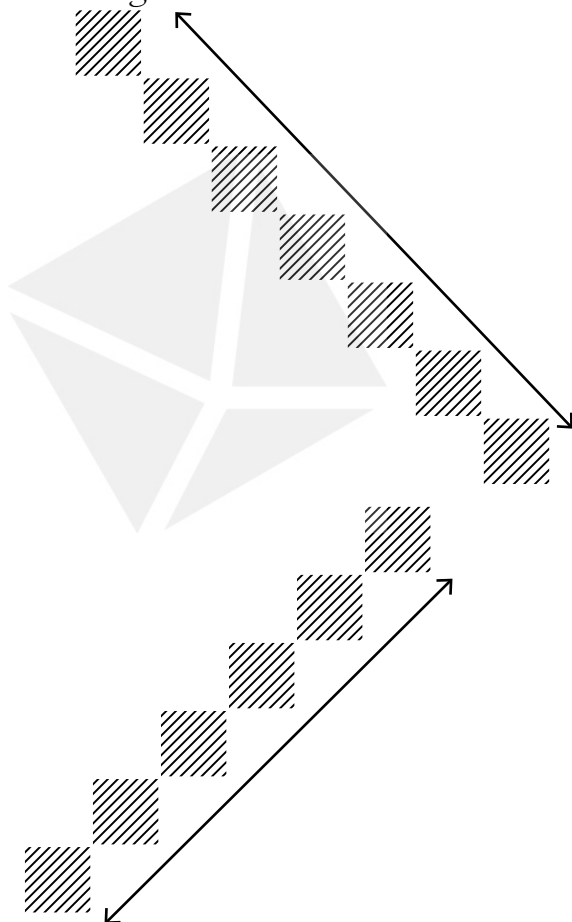
Una columna



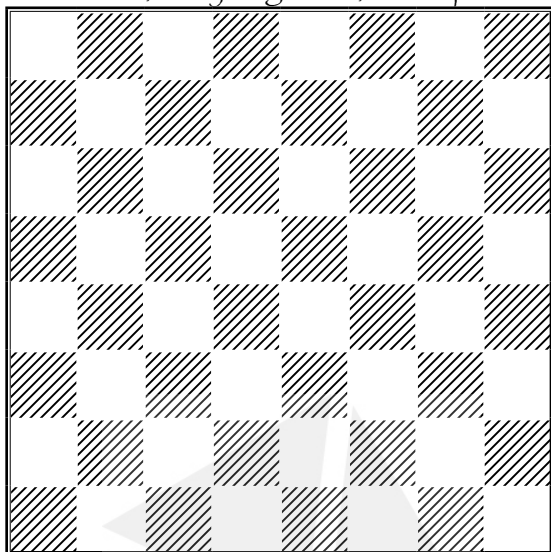
Una fila



Dos diagonales

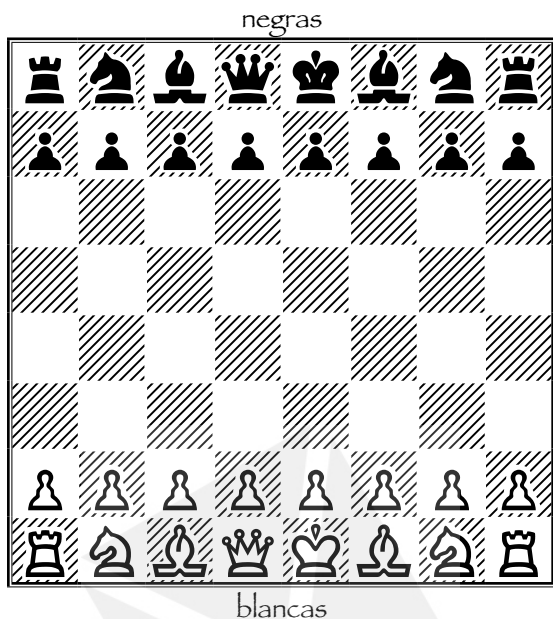


Columnas, filas y diagonales, ¡todas juntas!



–Los dos adversarios disponen cada uno de ocho bonitas piezas mayores, que son representaciones de un rey ♔, una reina ♚ (a la que debemos llamar dama), dos torres ♖ (como la torre de un castillo), dos alfiles ♗ y dos caballos ♘ (las piezas con cabeza de caballo) y ocho peones ♙ o piezas menores. Estas piezas representan dos ejércitos que se enfrentan. El objetivo del juego es conseguir *acorrallar* al rey adversario mediante un método especial llamado *jaque mate*. ¡Sé paciente, Sofía! Aprenderás incluso cómo hacer un jaque mate. Ahora, observa la siguiente imagen.





*Caissa:* –Así es como se colocan las piezas correctamente al inicio de la partida. Las piezas y los peones de los adversarios están dispuestos cara a cara y de la misma forma, de manera que cada pieza está frente a su pieza adversaria: el rey blanco opuesto al rey negro, la dama blanca frente a la dama negra, y así sucesivamente, tal como se ve en la ilustración. Los peones están alineados ante las otras piezas sobre la segunda fila para los blancos y sobre la séptima para los negros.

»La dama debe estar situada sobre la casilla de su color: la dama blanca sobre la casilla blanca al lado del rey blanco y la dama negra sobre la casilla negra al lado del rey negro.

Preámbulo **7**

## CAPÍTULO 1

El fascinante universo del ajedrez **9**

## CAPÍTULO 2

Sofía y Boris aprenden cómo mover las piezas  
y efectuar las capturas **21**

## CAPÍTULO 3

Cómo atacar al rey **39**

## CAPÍTULO 4

Las reglas particulares **63**

## CAPÍTULO 5

Cómo leer una partida de ajedrez mediante la  
notación **73**

## CAPÍTULO 6

Las tres fases de una partida completa **89**

## CAPÍTULO 7

El enfrentamiento **127**

Vocabulario **135**

