

UNIDAD 1

Motivos tácticos y una jugada especial

Motivos tácticos para amenazar y defender

- 6 Motivos tácticos
- 7 Piezas indefensas

Equilibrio entre piezas atacantes y defensoras

- 8 Las piezas atacantes y defensoras
 - ¿Cómo aumentar las piezas atacantes?
 - ¿Cómo aumentar las piezas defensoras?

10 Crea una táctica

La seguridad del rey

- 12 ¡El rey siempre protegido!
 - La seguridad del rey en la apertura
 - La seguridad del rey en el medio juego
 - La seguridad del rey en el final

Motivos tácticos. Tipos de columnas

- 14 Columnas abiertas
- 15 Columnas semiabiertas

Motivo táctico y operación táctica

- 16 Acción de rayos X

18 Crea un ataque

Jugada especial

- 20 Captura al paso
 - Que hay que tener en cuenta para capturar al paso

22 Crea un ataque

24 Analiza y resuelve

El rincón de los juegos

- 30 Pasapiezas
- 31 Juego de capturas

UNIDAD 2

Operaciones tácticas

Tipos de ataque dobles

- 34** ¿Qué es un ataque doble?
- Ataque doble con peones
 - Ataque doble con el caballo
 - Ataque doble con el alfil
 - Ataque doble con la torre
 - Ataque doble con la dama
 - Ataque doble con el rey

38 Crea un ataque doble

Ataque doble con amenaza de mate

- 40** ¿Para que sirve un ataque doble con amenaza de mate?

Defensa de un ataque doble

- 42** ¿Cómo nos defendemos de un ataque doble?

44 Crea un ataque doble

Tipos de clavada

- 46** ¿Qué es una clavada?
- Clavadas con el alfil
 - Clavadas con la torre
 - Clavadas con la dama

Clavadas especiales

- 48** Clavada absoluta
- La pieza clavada no defiende
 - La amenaza a una pieza clavada consigue material
- 49** Clavada relativa
- 50** Mate con clavada absoluta
- 51** Doble clavada

52 Crea una clavada

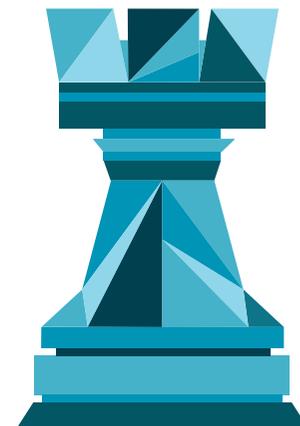
Evitar una clavada

- 54** ¿Cómo escapar de una clavada?

56 Analiza y resuelve

El rincón de los juegos

- 62** Ajedrez en parejas
- 63** El espejo



1

Motivos tácticos y una jugada especial



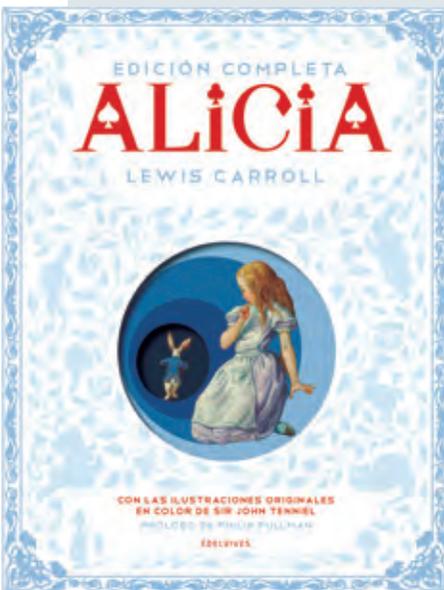
¿QUÉ OPINAS?



- 1** El jugador que está en posesión del balón ¿a quién podría pasárselo para conseguir una canasta?
- 2** ¿Quién crees que tiene más posibilidades de meter canasta: el jugador 4 desde la línea de triples o el jugador 2, que está bajo el aro? ¿Por qué?
- 3** Imagina una posición de ajedrez en la que varias piezas tienen opción de hacer jaque e incluso podrían conseguir un mate. ¿Qué harías para decidir qué pieza vas a mover?
- 4** El entrenador te deja a cargo del equipo en un partido de baloncesto. Tendrás que decidir qué compañeros salen a jugar. ¿Dejarías jugar el mismo tiempo a todos tus compañeros? ¿Por qué?

En 1770 se presentó en el palacio imperial de Viena una máquina que jugaba al ajedrez: el Automaton. Este autómatata fue conocido como El Turco, por la vestimenta del maniquí que lo componía. Varios personajes importantes jugaron contra El Turco. Entre ellos se podría mencionar a Napoleón, el emperador francés, que fue derrotado por la máquina.

Sin embargo, más adelante, se descubrió que El Turco era un engaño. En realidad, quien jugaba era una persona que se escondía en su interior.



El ajedrez está presente en diversas áreas, como, por ejemplo, en la literatura. Uno de los casos más famosos y conocidos es la obra de Alicia.

En la segunda parte del libro *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, su autor, Lewis Carroll, consigue relacionar de forma perfecta una partida de ajedrez y las aventuras de Alicia. En uno de los capítulos, la protagonista, tras coronar, deja de ser un peón para convertirse en reina.

En cualquier deporte, el desarrollo del **pensamiento táctico** favorece, y en gran medida consigue, que el jugador que lo aplica gane una partida o una competición.

En ajedrez, si se desarrolla la capacidad de analizar y comprender la posición de una partida, se conseguirá ejecutar buenas jugadas que permitirán, en numerosas ocasiones, ganar la partida, incluso aunque se tenga desventaja.



Motivos tácticos

En toda posición de ajedrez se pueden encontrar **motivos tácticos**. Se llama así a las **oportunidades** que se crean durante una partida y que van a permitir, a uno u otro jugador, preparar trucos y acciones de ataque para intentar sacar ventaja al adversario y, finalmente, vencerlo.

Encontrar un motivo táctico es importante, pero también lo es saber elegir, cuando se presentan varios en una partida, el más conveniente.

Descubrir los motivos tácticos en una posición es fundamental no solo porque puede **dar ventaja** al jugador, sino que también le puede ayudar a **defenderse**, puesto que le permite identificar el peligro y le puede resultar de utilidad para evitar cometer errores.

Se conoce como **operación táctica** la jugada o conjunto de jugadas que se emplean para alcanzar un objetivo concreto que permita sacar ventaja e incluso ganar la partida.

Conseguir una buena **visión táctica** para detectar motivos y poner en práctica operaciones es posible si se practican ejercicios que favorezcan la creatividad.

Grandes figuras

Mihail Tal nació en Riga (Letonia) y fue considerado casi un mago porque tenía una gran capacidad de crear ataques combinados a los que incorporaba, a menudo, trucos. Su forma de jugar se ha considerado muy arriesgada.



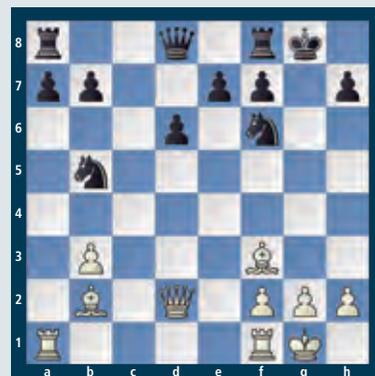
¡A PRACTICAR!

1 ¿Crees que los peones del enroque son importantes para el rey? ¿Por qué?

Ejemplo

El caballo negro situado en **b5** está sin defensa, y el rey negro no está bien defendido por sus peones.

Si el jugador de las piezas blancas analiza y revisa la posición de las piezas negras, descubrirá que hay motivos tácticos que le van a permitir obtener una ventaja decisiva. Podrá atacar las dos piezas mencionadas con su dama mediante la jugada **Dg5+**. Esta operación táctica le dará ventaja en el juego, ya que el rey negro deberá defenderse del jaque y la dama podrá capturar al caballo de **b5**.



Recuerda que...

El enroque consiste en desplazar al rey dos casillas hacia uno de los lados y, en ese mismo movimiento, situar la torre al otro lado del rey.

Piezas indefensas

Quizás **el motivo táctico más importante** y el primero que se tiene que tener en cuenta es el de **localizar piezas indefensas**, ya sea en la propia posición o en la del contrincante.

Ejemplo

Si el jugador de las piezas blancas analiza la posición que se presenta en el primer tablero, descubrirá que hay varias piezas negras indefensas. Esto le permitirá preparar una operación táctica que le proporcionará ventaja en la partida.

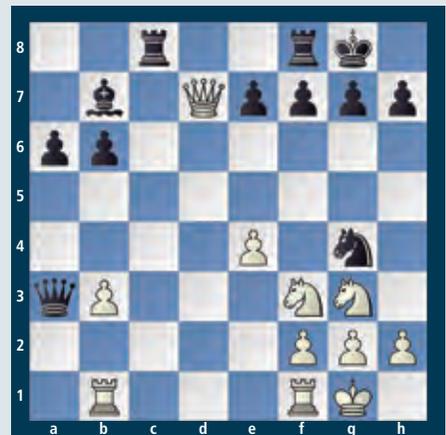
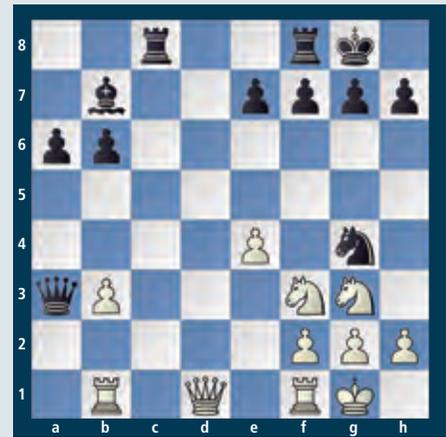
Las piezas negras indefensas son el caballo situado en la casilla **g4** y el alfil de la casilla **b7**, además del peón de **b5** y la dama.

Si no se tiene en cuenta este motivo táctico, se podría actuar de forma errónea; por ejemplo, moviendo el peón de **h2** a **h3** para expulsar el caballo.

Sin embargo, si el jugador que lleva las piezas blancas descubre el motivo táctico de las dos piezas indefensas, hará un movimiento que le proporcionará ventaja.

Con la jugada **Dd7**, la dama blanca amenaza a las dos piezas indefensas a la vez: al caballo y al alfil.

Este ataque ha sido posible porque el jugador de las piezas negras ha dejado piezas indefensas y el de las piezas blancas ha descubierto este motivo táctico y lo ha aprovechado para poner en práctica una operación táctica y sacar ventaja.



¡A PRACTICAR!

1 En un partido de fútbol, cuando todos los defensas suben a atacar al equipo contrario, por ejemplo ante el lanzamiento de un córner, dejan solo a su portero. ¿Crees que esa situación puede ser considerada un motivo táctico? Explica de qué modo se podría aprovechar de ello el equipo contrario.

Las piezas atacantes y defensoras

Durante toda la partida, se deben tener las piezas bien defendidas, para prevenir un posible ataque. Tener las piezas protegidas no garantiza que no puedan ser capturadas, por eso hay que **buscar una buena defensa**. Al mismo tiempo, se debe estar alerta para **propiciar el mejor ataque**.

Cuando una pieza recibe un ataque corre el riesgo de no poder escapar o de no poder hacerle frente. Por eso, es fundamental encontrar el **equilibrio entre piezas atacantes y piezas defensoras**.

Sabías que...

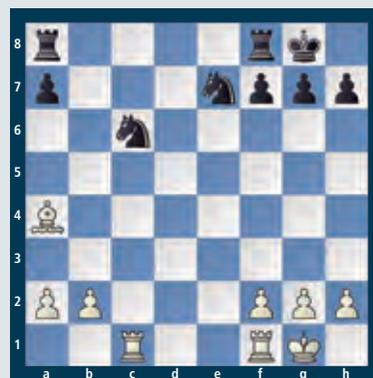


Muchas veces se pierde material, o incluso la partida, por no tener en cuenta el equilibrio entre piezas atacantes y defensoras.

Ejemplo

- ¿Cuántas piezas del oponente están atacando tu pieza?
¿Qué piezas están atacando al caballo negro situado en la casilla **c6**?
- ¿Cuántas piezas tienes protegiendo a la pieza que está siendo atacada?
¿Está el caballo negro de **c6** bien defendido? ¿Cuántas piezas lo protegen?

Responder a estas preguntas permitirá saber si la pieza atacada corre peligro. Además del número de piezas que atacan y defienden, se debe tener en cuenta el valor de las piezas atacantes y defensoras para conocer si, aunque se pierda la pieza, se está ante un intercambio favorable o desfavorable.



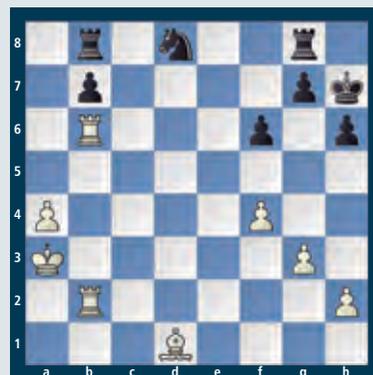
¿Cómo aumentar las piezas atacantes?

En muchas ocasiones, tras revisar las defensas de las piezas del contrincante, se puede **añadir un atacante más**. Así se **rompe el equilibrio** entre atacantes y defensores para lograr una ventaja.

Ejemplo

Las piezas negras tienen un peón defendido con la torre de la casilla **b8** y el caballo de **d8**, lo que significa que hay un equilibrio con 2 piezas atacantes y 2 piezas defensoras.

Este equilibrio va a desaparecer cuando las piezas blancas realicen la jugada **Af3**. Al romper el equilibrio, y no poder defender al peón con ninguna otra pieza, no se podrá evitar perderlo.



¿Cómo aumentar las piezas defensoras?

Tener las piezas bien defendidas marca la diferencia entre un buen jugador y otro que no lo es tanto. **Pensar en la mejor defensa** es tan importante como pensar y elaborar un buen ataque.

Para defender una pieza, existen distintas **opciones**:

- **Huir** a una casilla libre de amenaza.
- **Capturar** al atacante.
- **Crear una amenaza** más fuerte.

Cuando estas opciones no son viables, **otra posibilidad es aumentar** el número de **defensores**. Una buena **táctica** para incrementar la cantidad de piezas que defiende consiste en **defender la pieza con otras de menor valor**.



Ejemplo 1

Las piezas blancas están atacando con 3 piezas al alfil negro en **d7**.

En este caso, el alfil puede huir y evitar, por tanto, ser capturado.



Ejemplo 2

El alfil negro de **c7** es atacado por 2 piezas.

Esta vez, en lugar de defender al alfil, se opta por atacar a la dama con la jugada **Cf4!!**, que, además, amenaza mate.



Ejemplo 3

El caballo blanco en **d4** está recibiendo el ataque de varias piezas negras.

La respuesta del jugador blanco será defender este caballo con peones y así reducir el riesgo de perder ventaja, al ser las piezas atacantes de mayor valor que las defensoras.

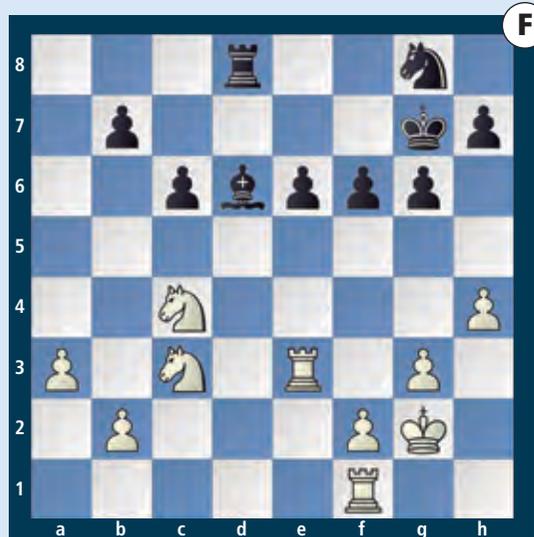
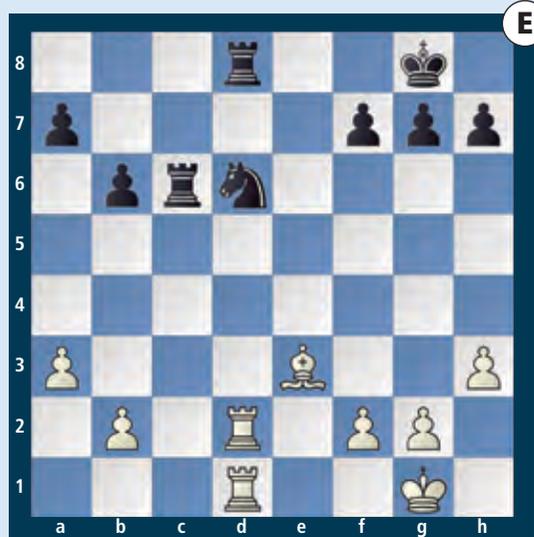
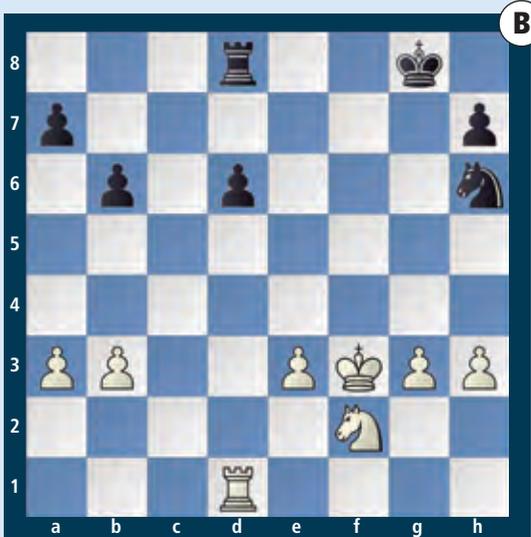
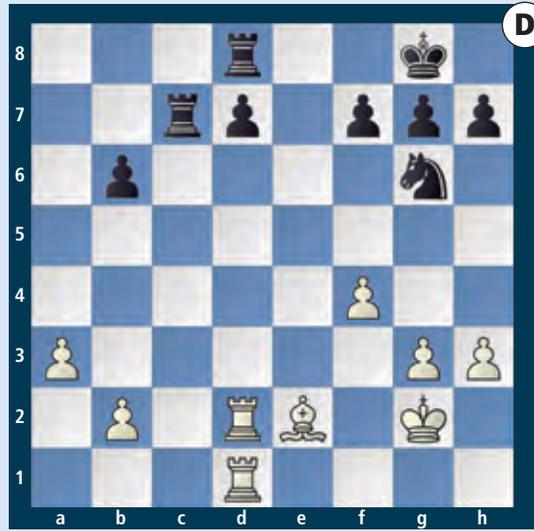
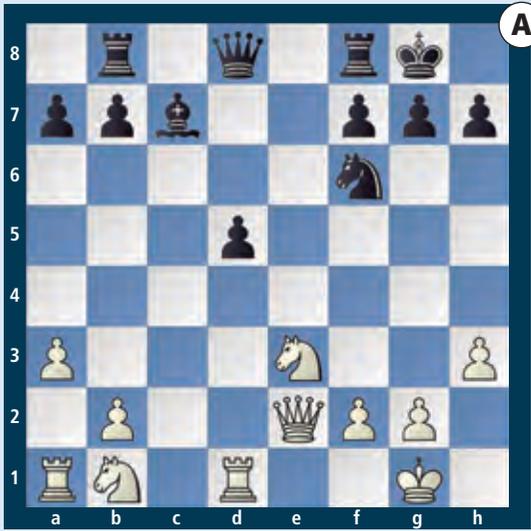
Con la jugada **c3**, el caballo estará defendido por 2 peones.



¡A PRACTICAR!

- 1 Juega una partida con un compañero y pon en práctica el equilibrio de piezas atacantes y defensoras.

1 Anota en cada tablero qué movimiento podrían hacer las piezas blancas para aumentar el número de atacantes sobre una pieza negra.



A _____

B _____

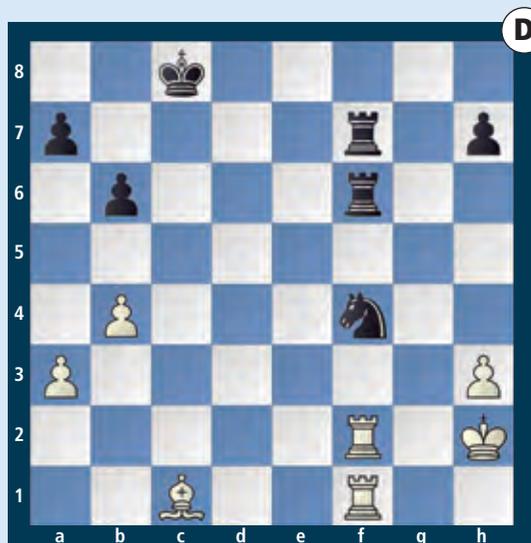
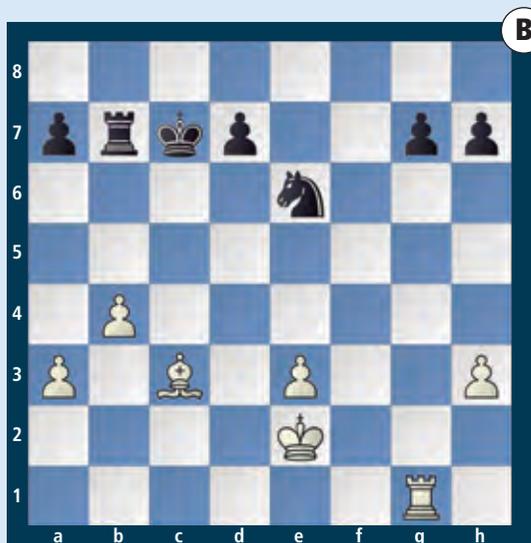
C _____

D _____

E _____

F _____

2 Observa estos tableros. En todos ellos, las piezas blancas tienen varios atacantes sobre una de las piezas negras. Anota el movimiento que debería hacer el jugador de las piezas negras para aumentar el número de defensores o para huir.



3 Fíjate en el tablero D de la actividad anterior. ¿Crees que la jugada Cd3 de las piezas negras es un buen movimiento de defensa? Justifica tu respuesta.

¡El rey siempre protegido!

La **seguridad del rey** es una preocupación **constante** a lo largo de la **partida**. Por este motivo, aunque se esté atacando a las piezas del jugador contrario, hay que tenerlo lo mejor protegido posible en todo momento.

A continuación, se explica qué hacer para **proteger al rey en las distintas fases** de la partida:

- En la apertura.
- En el medio juego.
- En el final.



La seguridad del rey en la apertura

La mejor jugada para aumentar la seguridad del rey es el **enroque**.

El oponente tratará de atacar las piezas próximas al rey, por lo que hay que asegurar la defensa de cada una de estas piezas situadas en torno al rey enrocado.

Ejemplo

Las piezas negras han enrocado a su rey y lo han rodeado de piezas defensoras para mantenerlo seguro. Por el contrario, el rey de las piezas blancas está en el centro y sin protección.

En el momento en que se abran las columnas centrales, cuando se produzca un intercambio de peones, la situación puede complicarse para el rey blanco.



La seguridad del rey en el medio juego

La seguridad del rey en esta fase depende mucho de la protección que se haya puesto en práctica en la apertura de la partida: lo mejor es que el **rey esté enrocado**.

No obstante, aunque el rey esté enrocado, debe estar **protegido por sus piezas**. Un jugador no podrá hacer frente a un buen ataque de su rival si sus piezas se encuentran lejos de su rey y no llegan a tiempo para defenderlo.

Ejemplo

En esta posición de medio juego, las piezas negras están atacando al rey blanco desde la lejanía, con varias piezas amenazando su seguridad.

A pesar de que los peones blancos del enroque están situados defendiendo al rey, el resto de las piezas está demasiado lejos. Por esta causa, el ataque de las piezas negras será definitivo.



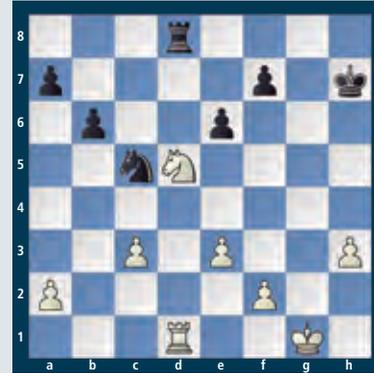
La seguridad del rey en el final

Mantener seguro al rey en esta fase es **importante**. Normalmente no existe peligro de jaque mate, debido a que hay pocas piezas en el tablero, pero tener al rey desprotegido puede generar otros **problemas** como **perder material**.

Ejemplo 1

Las piezas negras tienen dos atacantes sobre el caballo blanco, situado en **d5**. Este no puede huir porque dejaría desprotegida a la torre blanca en **d1**, que sirve a su vez de protección al rey blanco.

Lo que sí pueden hacer las piezas blancas es atacar al rey negro con la jugada **Cf6+**, que obligará al jugador a mover su rey para librarse del jaque. De esta forma, dejará desprotegida su torre en la casilla **d8**, que será capturada.

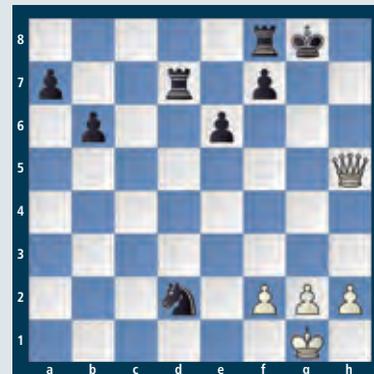


Ejemplo 2

Las piezas blancas están aparentemente perdidas, debido a la desventaja de material. Sin embargo, van a lograr terminar la partida en tablas aprovechando la poca seguridad del rey, que está muy desprotegido.

Conseguirán esto al provocar jaque continuo en las casillas **g5** y **h5**, ya que el rey negro no podrá huir de este jaque.

Esta situación se ha producido por la falta de peones negros en las columnas **g** y **h** del enroque.



Vídeo sobre la seguridad del rey:



¡A PRACTICAR!

1 En la posición inicial de las piezas negras en una partida, ¿cuál es el peón más cercano al rey negro que es más débil? ¿Recuerdas cómo se llama el mate que se da en ese punto débil en plena apertura?

Recuerda que...

Tener el rey desprotegido es un motivo táctico que va a crear oportunidades de ataque. Aunque estés planificando un ataque, debes tener muy presente la defensa y seguridad de tu rey.

Columnas abiertas

Las **columnas abiertas** son aquellas en las que **no hay ningún peón**. Eso permite a los dos bandos utilizarlas para entrar en la posición contraria y como zona de tránsito de sus piezas.

Controlar una columna abierta facilita los ataques. Por eso, se intenta situar en ellas a las torres o, en algunos casos, a la dama.

Ejemplo 1

En este tablero se ve cómo la columna **d** se ha quedado abierta, ya que los peones de ambos jugadores han desaparecido.

Las piezas blancas tratan de controlar esta columna situando sus torres en las casillas **d1** y **d2**, respectivamente.

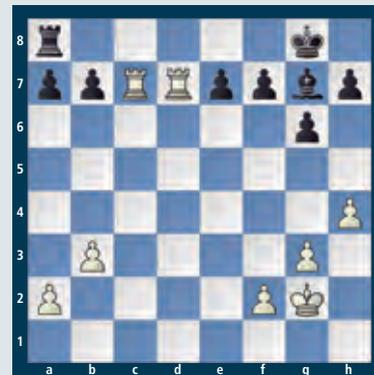
En esta posición, las 2 torres producen una acción muy potente de ataque y control contra el oponente.



Ejemplo 2

Las piezas blancas han subido las torres por las columnas abiertas, para situarlas en las casillas **c7** y **d7**, respectivamente, y, de esta forma, amenazar a los peones negros y tratar de capturarlos.

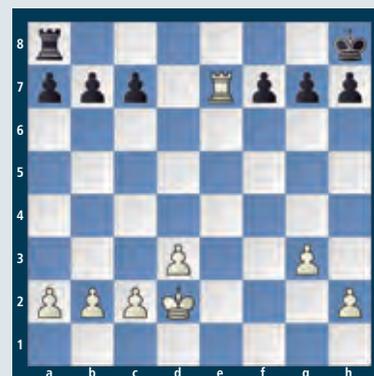
Con estos movimientos, el rey negro quedará desprotegido y será más fácil intentar darle mate.



Ejemplo 3

La torre sube por la columna abierta hasta situarse en la casilla **e7**. Esta posición permite al jugador de las piezas blancas atacar a los peones negros, lo que supone una auténtica amenaza para el rey negro.

Las torres en la séptima fila aportan una gran ventaja de ataque y obligan a las piezas contrarias a tomar una actitud defensiva, con poca posibilidad de ataque.



Columnas semiabiertas

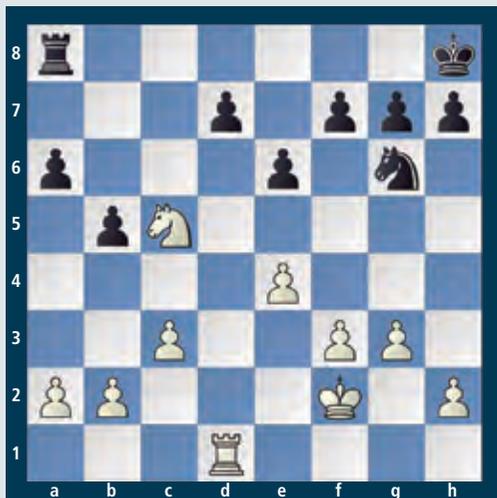
Las **columnas semiabiertas** se dan en la partida cuando **uno de los dos peones de esa columna ha sido capturado o ha cambiado de columna** al capturar él alguna pieza. Al igual que se hace en las columnas abiertas, se debe aprovechar este tipo de columnas para mover por ellas las torres.

Cuando se hace un cambio de peones o se defiende con un peón una pieza que puede ser cambiada, se tiene que valorar si esta jugada va a crear una columna semiabierta y quién estará en mejor condición para aprovecharla y utilizarla en su beneficio.

Normalmente, este tipo de columnas son un motivo táctico que facilita los desplazamientos de piezas para crear amenazas o simplemente mejorar la movilidad y llevar con rapidez alguna pieza a otra zona del tablero.

Ejemplo 1

Las columnas **c** y **d** se encuentran semiabiertas, pero son solo las piezas blancas las que están aprovechando este motivo, al mover su caballo por la columna **c** y su torre por la columna **d**.



Ejemplo 2

En este caso, la columna semiabierta **d** la está aprovechando el jugador blanco para desplazar por ella su torre, que se va a incorporar al ataque al rey junto con la dama y el caballo blancos.



¡A PRACTICAR!

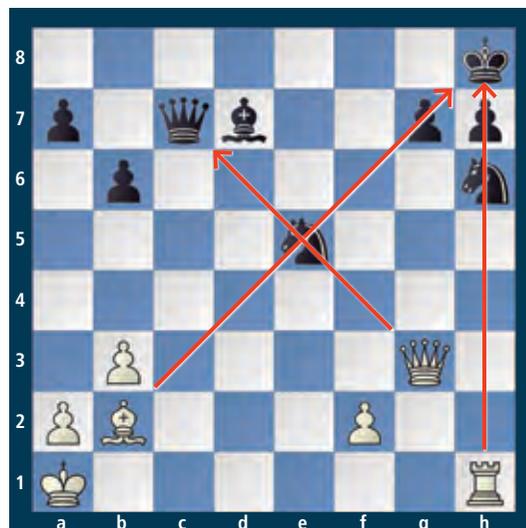
- 1 Crea una posición en tu tablero con una columna abierta y otra semiabierta para que tu compañero haga una jugada y aproveche cada uno de estos motivos. Después, intercambiad los roles.

Acción de rayos X

El **ataque** que se conoce como **rayos X** es una acción que se extiende a lo largo de una columna, fila o diagonal, y que no se dirige a la primera pieza situada en esa línea; si no que el objetivo real de este ataque se sitúa detrás de ella. Se dice que **atraviesa la pieza intermedia** para alcanzar el objetivo real.

Esta acción puede aprovecharse como motivo táctico y también como operación táctica para desarrollar un ataque con el que obtener ventaja.

En el tablero de la derecha se puede ver, siguiendo las flechas, el objetivo final del ataque de algunas piezas.



Ejemplo 1

En el primer tablero del ejemplo se marca el objetivo final que persigue el alfil blanco de la casilla **g2**: la torre o el caballo negros.

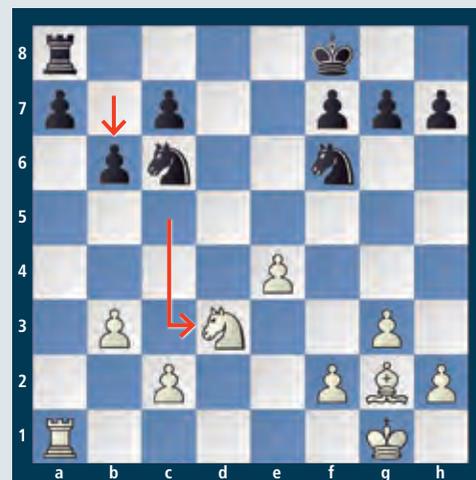
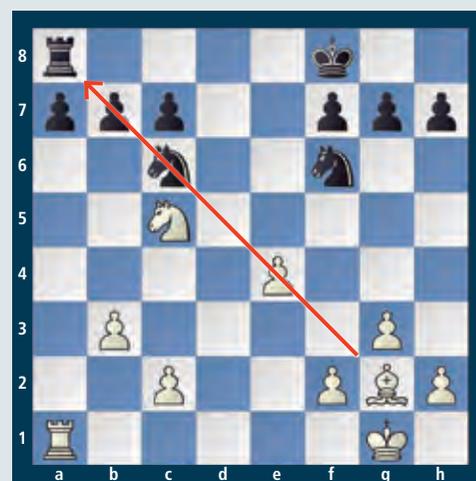
La amenaza del alfil blanco está presente en todo momento. En el transcurso de la partida, con el posible avance del peón blanco situado en **e4**, se verá más clara esta acción de ataque.

Es importante darse cuenta de esas acciones planeadas a largo plazo, tanto en el caso de las propias piezas como en el de las contrarias, pues irán adquiriendo fuerza a medida que la diagonal, columna o fila en la que se desarrollan se vayan despejando de piezas.

En el segundo tablero del ejemplo se muestra que el caballo blanco retrocede al ser atacado por el peón negro que avanza a la casilla **b6**. Con este avance se hace más potente la amenaza del alfil blanco. El caballo en **c6** y la torre en **a8** cada vez son más débiles a la acción de rayos X, ya que ambas piezas están indefensas.

Un posible avance del peón blanco a **e5** mostrará la fuerza de ataque del alfil blanco, que capturará al caballo o a la torre negra.

Hay que estar atento a estas acciones de ataque por las diagonales, aunque en algún momento haya piezas en medio que aparentemente impiden su acción.



Ejemplo 2

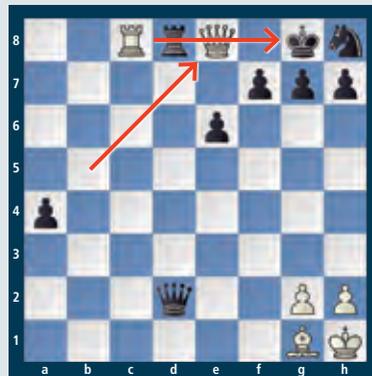
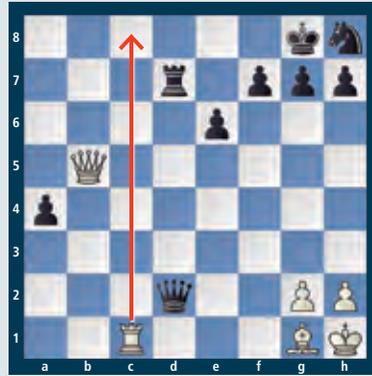
En este caso se va a iniciar un ataque por rayos X a lo largo de una fila, con un jaque al rey negro por parte de la torre blanca con la jugada **Tc8+**.

Aunque la torre negra tratará de proteger a su rey, la acción de la torre blanca sobre el rey negro seguirá presente a través de ella, como se verá en los siguientes movimientos.

La torre negra intenta proteger a su rey retrocediendo con la jugada **Td8**.

Las piezas blancas responden moviendo su dama con la jugada **De8+**, y la torre negra solo podrá defender a su rey capturando a la dama blanca.

Es ahora cuando se comprueba que el ataque por rayos X de la torre blanca seguía actuando, ya que con la jugada **Txe8++** captura a la torre negra y da jaque mate al rey negro.



Vídeo sobre la acción de rayos X:



Ejemplo 3

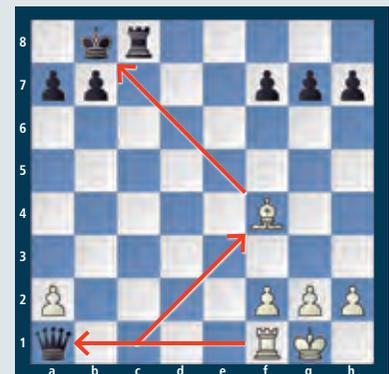
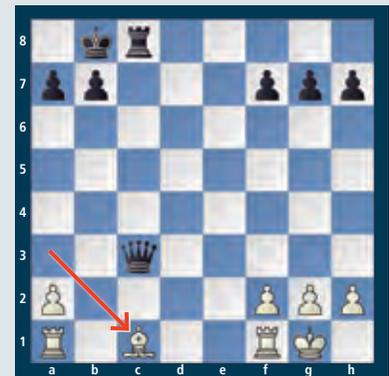
En este otro ejemplo se muestra cómo la acción de rayos X se utiliza también en defensa.

La dama de las piezas negras ha atacado al alfil situado en la casilla **a3**, que se protege refugiándose entre sus torres con la jugada **Ac1**, como muestra el tablero, dejando aparentemente desprotegida a la torre localizada en **a1**.

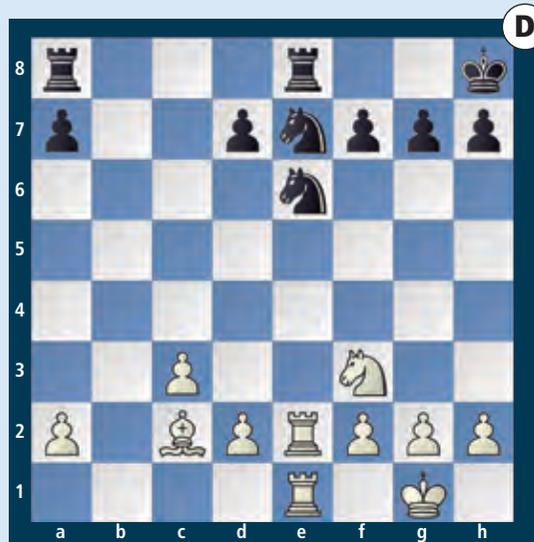
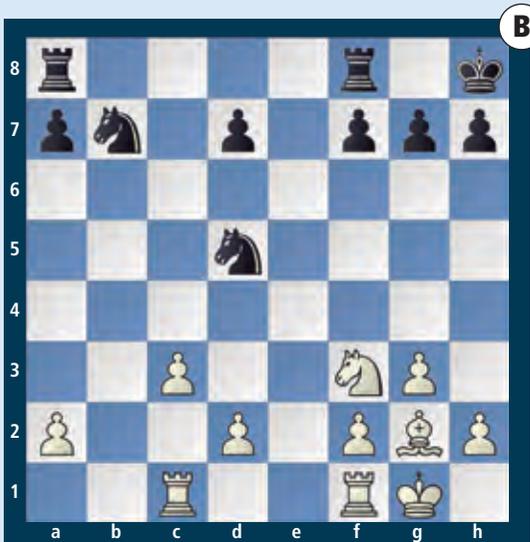
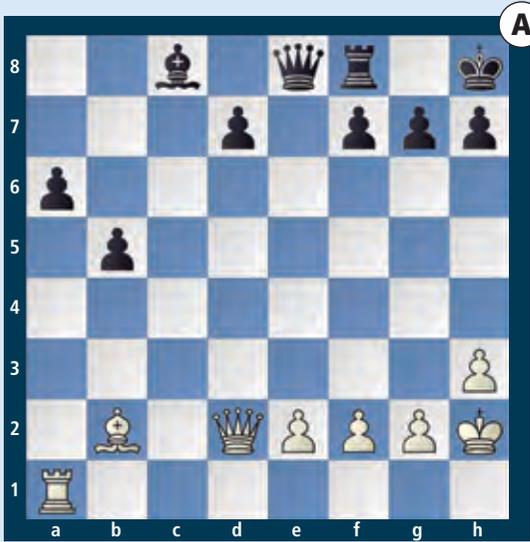
Así pues, la dama negra decidirá jugar **Dxa1** y capturar una de las torres.

En respuesta a esta jugada, el alfil blanco se quita del camino de la torre y da un jaque al rey negro, obligándolo a moverse a la casilla **a8**.

La torre blanca aprovechará este movimiento de defensa para capturar a la dama negra y así sacar ventaja.

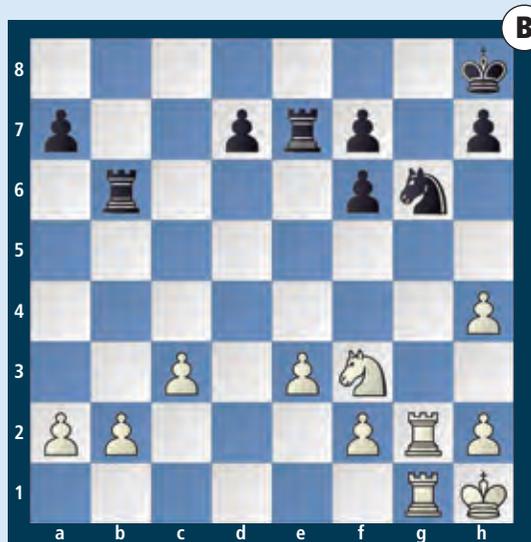


1 Señala y explica en cada tablero qué pieza blanca ejerce acción de rayos X. Marca con una flecha el recorrido y después rodea la pieza objetivo.

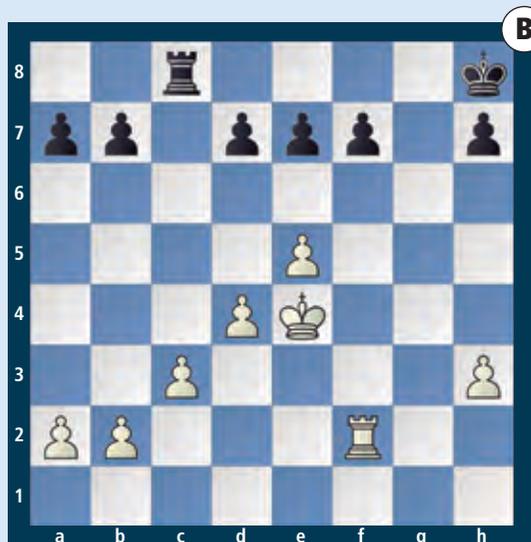
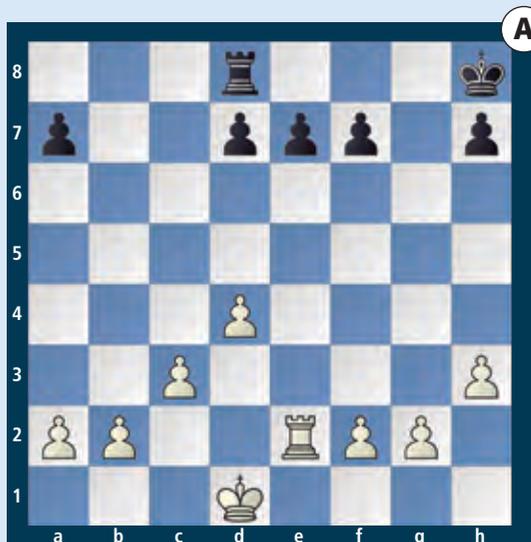


2 En el tablero D de la actividad anterior, el caballo negro situado en e6 está defendido por 2 peones. ¿Puede esta columna abierta transformarse en semiabierta? De ser así, ¿a qué jugador le interesaría más este cambio?

3 ¿Cuál de los dos contrincantes controla las columnas abiertas en cada uno de los tableros? Justifica tu respuesta.



4 ¿Cuál de los dos contrincantes podría sacar ventaja de las columnas semiabiertas en cada uno de los tableros? Justifica tu respuesta.



5 Imagina que en el tablero B de la actividad anterior juegas con las piezas negras y tu movimiento es Rg7. Explica a tu compañero por qué has hecho esta jugada.

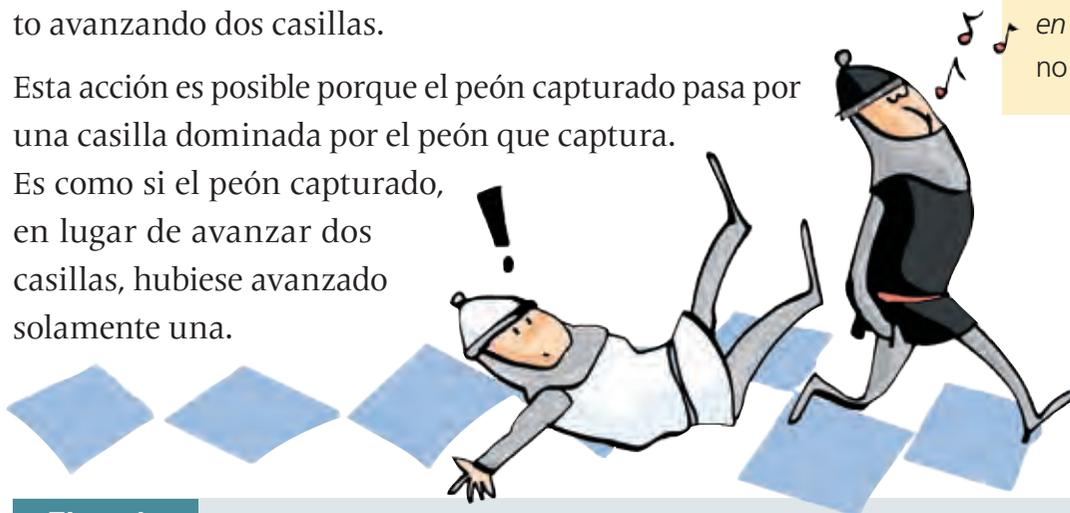
Captura al paso

Se conoce con este término a un **movimiento especial de captura que puede hacer un peón a otro**.

El peón que captura debe estar situado en la quinta fila contando desde el borde del tablero, mientras que el peón capturado tiene que partir de su posición inicial para hacer su primer movimiento avanzando dos casillas.

Esta acción es posible porque el peón capturado pasa por una casilla dominada por el peón que captura.

Es como si el peón capturado, en lugar de avanzar dos casillas, hubiese avanzado solamente una.



Sabías que...

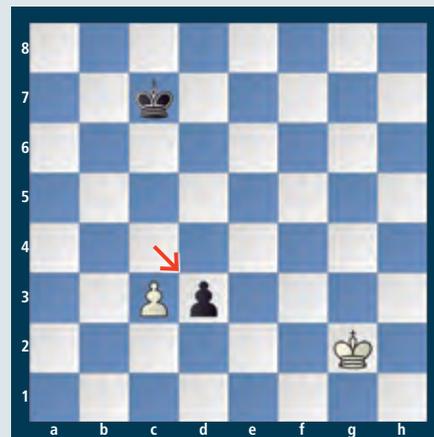
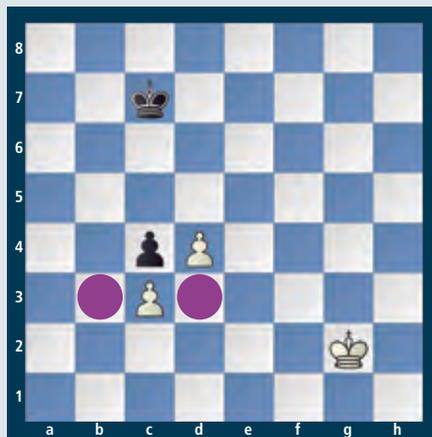
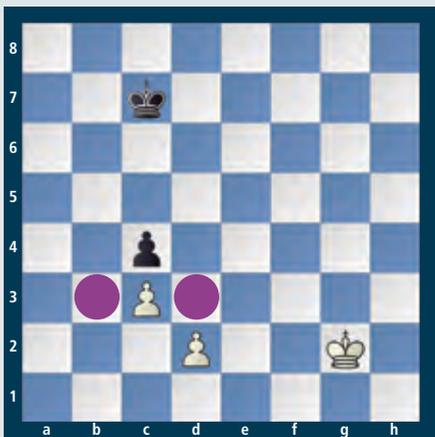


En notación algebraica, la captura al paso se designa mediante las siglas «e.p.» (de la expresión francesa *en passant*), aunque esto no es obligatorio.

Ejemplo

El peón negro realiza una captura al paso desde su posición en **c4**.

Desde esta casilla, el peón negro domina las casillas **b3** y **d3**. El peón blanco situado en **d2**, su posición inicial, puede elegir si avanza una o dos casillas.



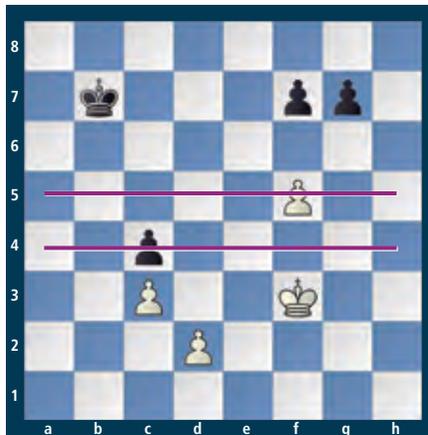
Si se adelanta dos casillas para situarse en **d4**, debe pasar por la casilla **d3**, que está dominada por el peón negro, y este podría capturarlo, como si únicamente hubiese avanzado una casilla.

La posición final que resulta de esta jugada sería la que se muestra en el tablero de la derecha.

El peón blanco que se hallaba en **d4** ha sido capturado al paso por el peón negro con la jugada **cxd3 e.p.**

¿Qué hay que tener en cuenta para capturar al paso?

Estos son los puntos que hay que tener claros si se quiere aplicar esta jugada especial en una partida:



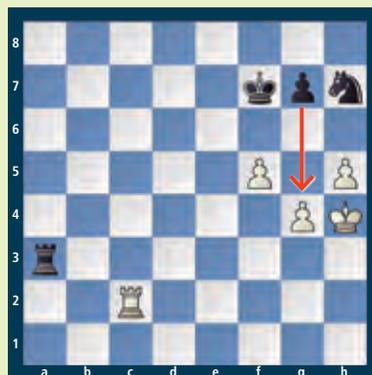
- **El peón que captura debe estar situado en la quinta fila** contada a partir de la más próxima al jugador que controla dichas piezas.
- **El peón que es capturado tiene que estar situado en su posición inicial** y avanzar en su primer movimiento dos casillas, lo que supone pasar por encima de una casilla dominada por el peón que captura.
- **Esta captura especial ha de realizarse en la jugada siguiente a la del avance del peón;** no se puede hacer posteriormente.
- **El peón que captura lo hace en diagonal, avanzando solo una casilla,** como si el peón que partió de su posición inicial hubiese avanzado una sola casilla en lugar de dos.
- **No es obligatorio comer al paso,** salvo que sea la única jugada legal que se puede hacer.

La captura al paso, como cualquier otra captura, es una jugada que se tiene que pensar y valorar antes de realizarla, ya que, como el resto de jugadas, puede dar buenos o malos resultados.



¡A PRACTICAR!

- 1 Observa el tablero de la derecha: ¿las piezas negras conseguirán dar jaque mate al rey blanco mediante la jugada g5? ¿Cómo podrías frenar este ataque?



Sabías que...



La captura al paso es una jugada poco conocida. En algunas partidas, cuando un jugador la ha puesto en práctica, se ha tenido que solicitar la ayuda del árbitro o del entrenador por considerarse que era una jugada ilegal.

1 Responde a las siguientes preguntas sobre la jugada especial de capturar al paso. Justifica tus respuestas.

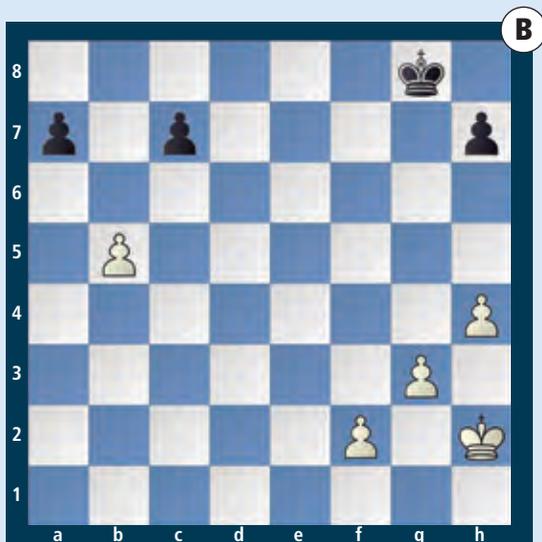
- ¿Qué piezas se encuentran en posición de comer al paso: las blancas o las negras?



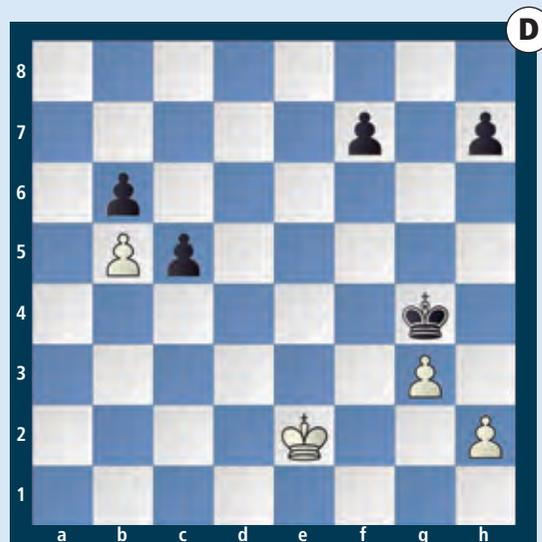
- Las piezas negras han movido un peón a la posición a4. ¿Pueden las piezas blancas comer al paso?



- ¿Qué peones deben mover las piezas negras para que las blancas puedan capturar al paso?



- Las piezas negras mueven Rh3. ¿Pueden capturar las piezas blancas el peón de c5 al paso?

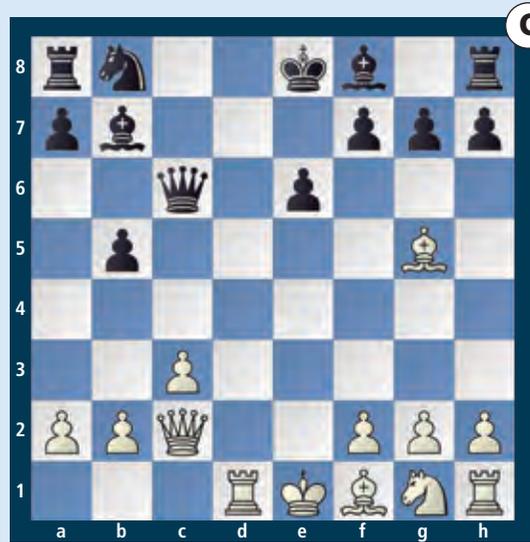


2 Responde a las siguientes preguntas sobre tipos de columnas.

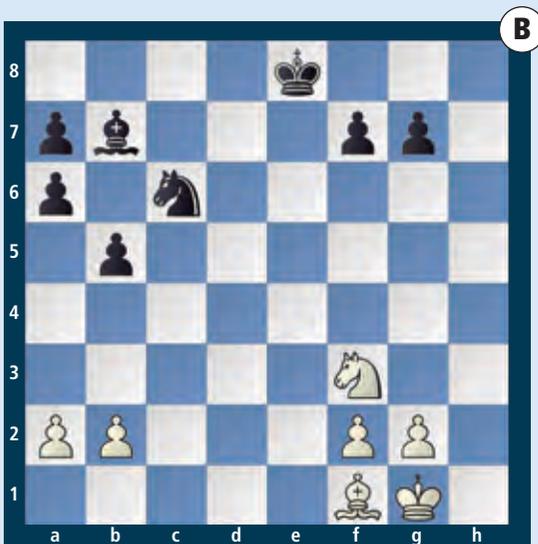
- ¿Cuántas columnas abiertas ves?
Indica cuáles son.



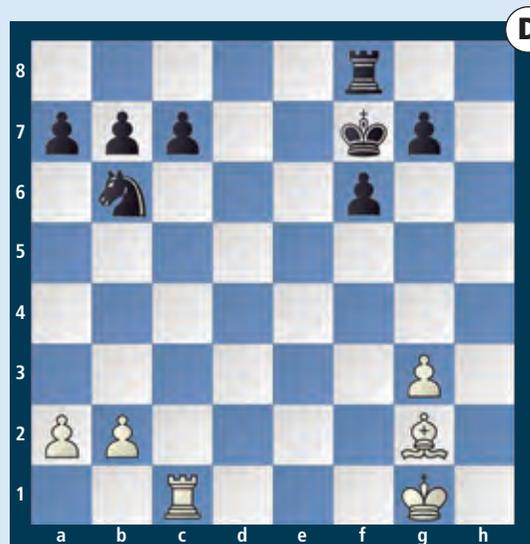
- ¿Crees que es importante la columna abierta para las piezas blancas? ¿Por qué?



- ¿Cuántas columnas abiertas ves?
Indica cuáles son.



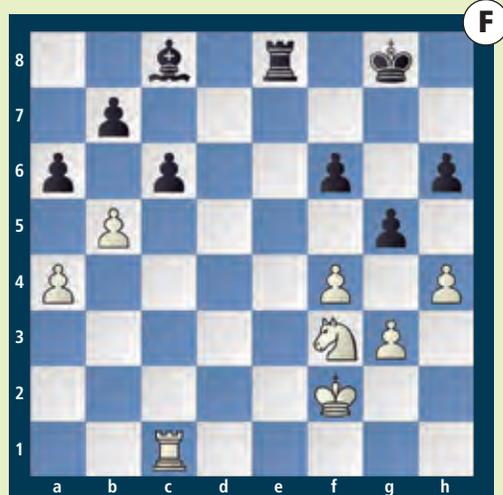
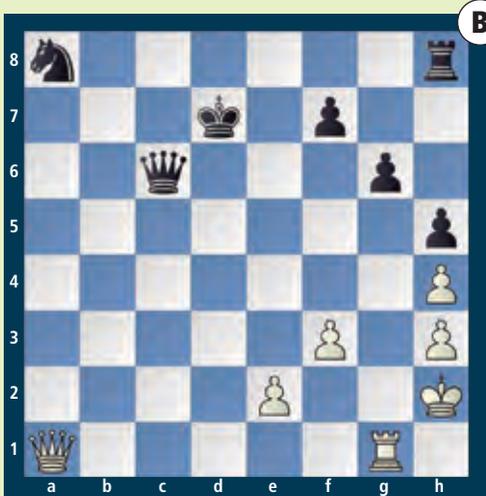
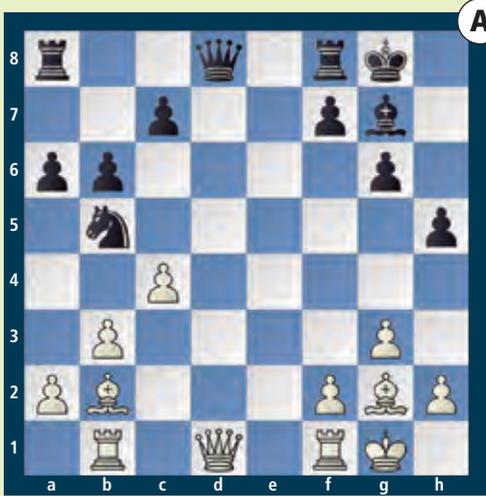
- ¿Observas algunas columnas semiabiertas? ¿Cuáles?



3 ¿Qué condición debe cumplir una columna para que se considere abierta?

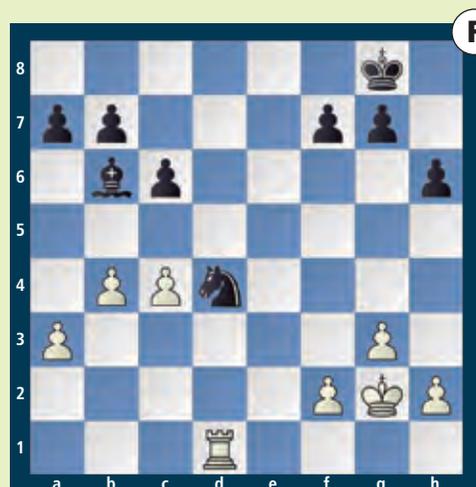
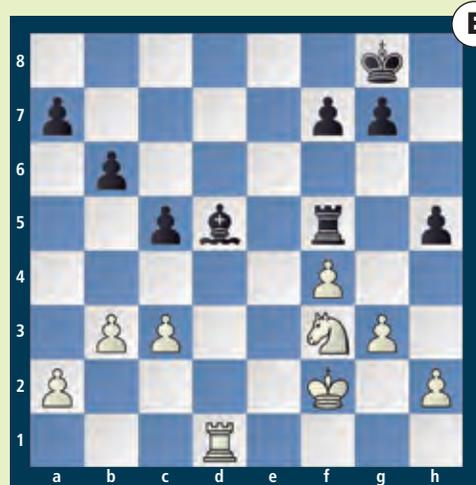
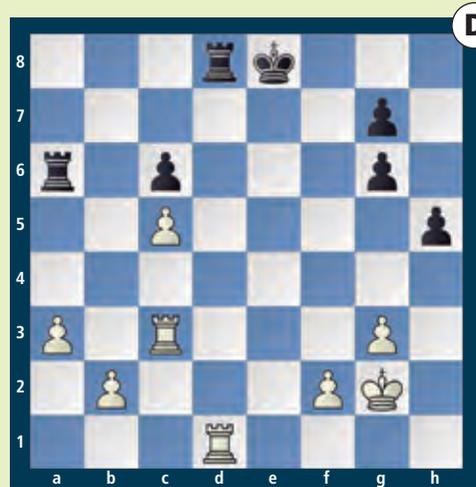
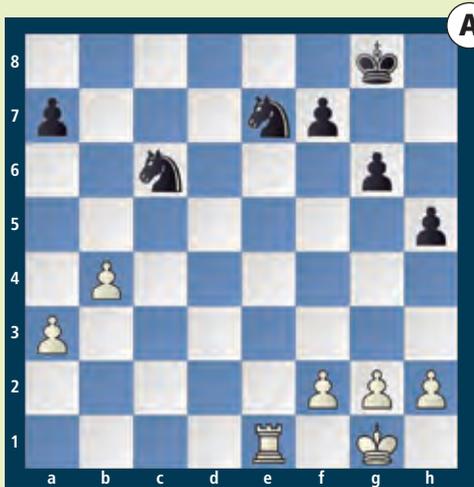
1 Sigue estos pasos para localizar las amenazas en los distintos tableros:

- Rodea con un círculo las piezas negras indefensas.
- Marca con un recuadro las piezas negras que están siendo atacadas.
- Indica con una flecha todas las posibles capturas de las piezas blancas.



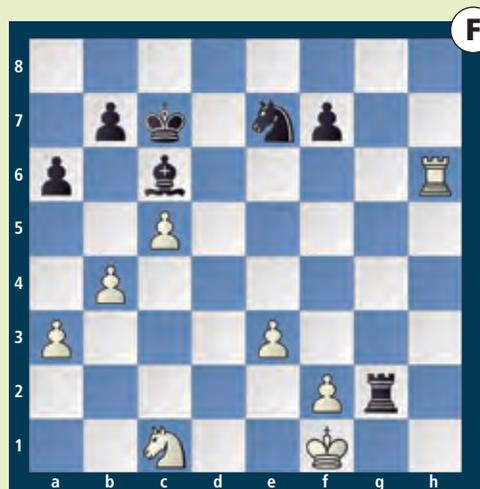
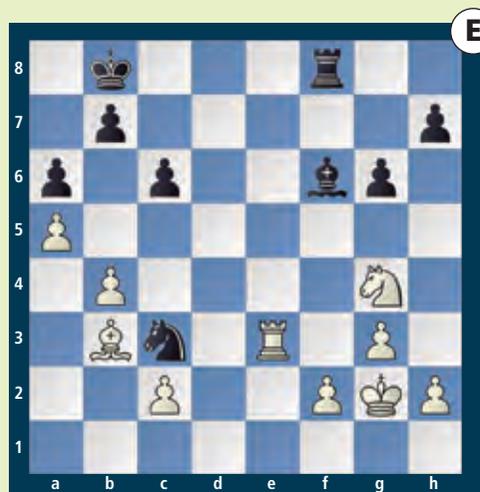
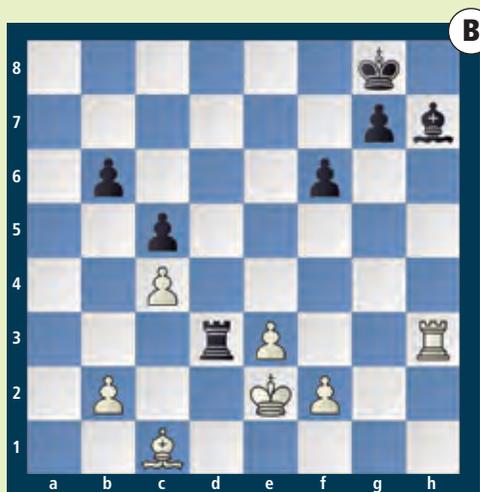
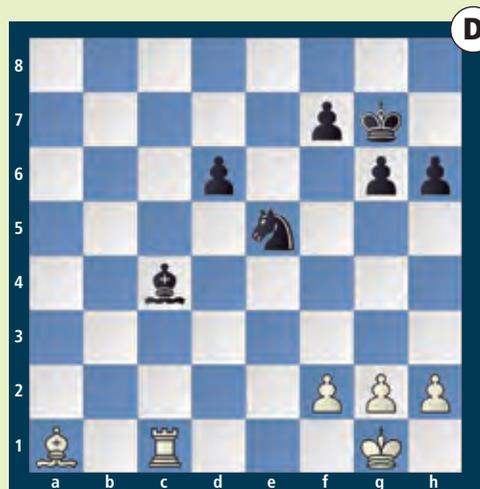
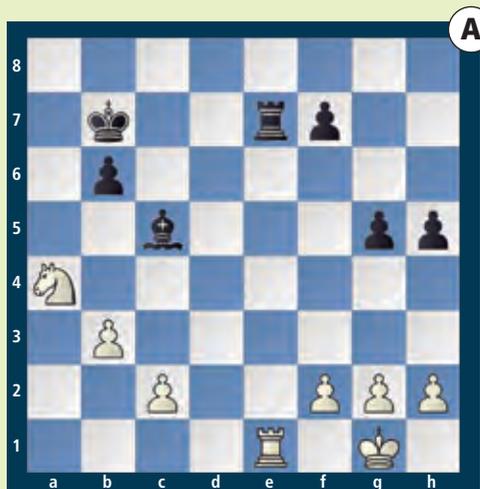
2 Sigue estos pasos para localizar las amenazas en los distintos tableros:

- Rodea con un círculo la pieza negra amenazada por las piezas blancas.
- Marca con un recuadro la pieza negra que defiende a la pieza amenazada.
- Indica con una flecha el movimiento que deben realizar las piezas blancas para amenazar al defensor negro.

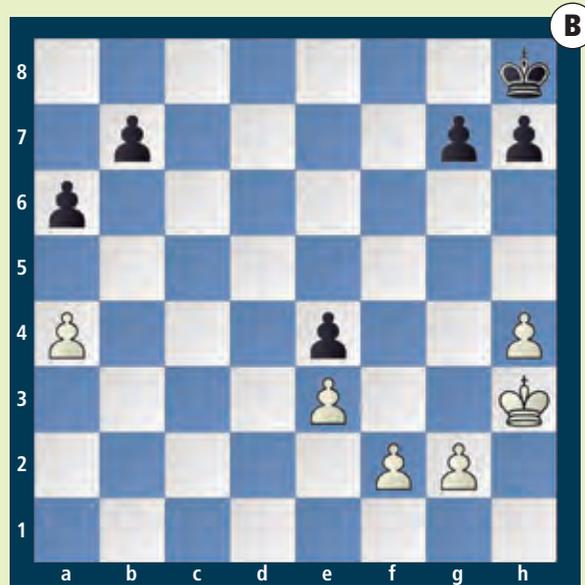
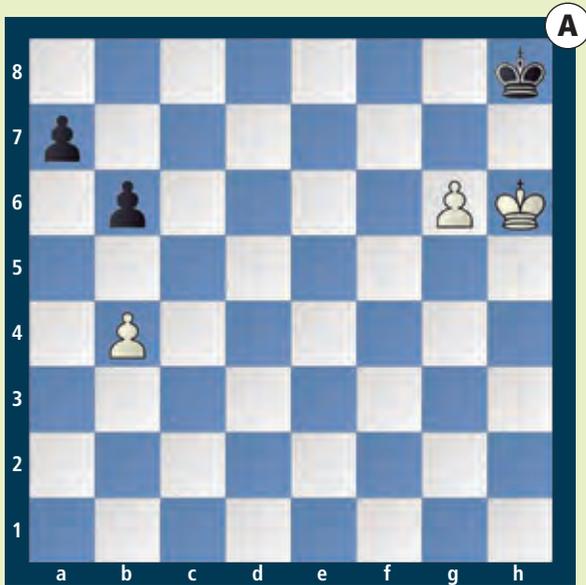


3 Sigue estos pasos para eliminar al defensor en los distintos tableros:

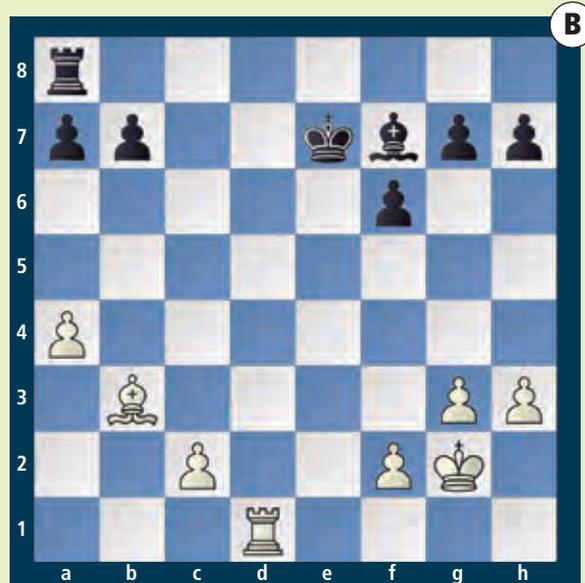
- Rodea con un círculo las piezas negras amenazadas.
- Marca con un recuadro la pieza negra que defiende a la pieza amenazada.
- Indica con una flecha el movimiento de las piezas blancas para eliminar la pieza defensora, para después poder capturar la otra pieza.



4 Anota y explica la mejor jugada de las piezas blancas en cada tablero. Ten en cuenta lo que has aprendido sobre la captura al paso.



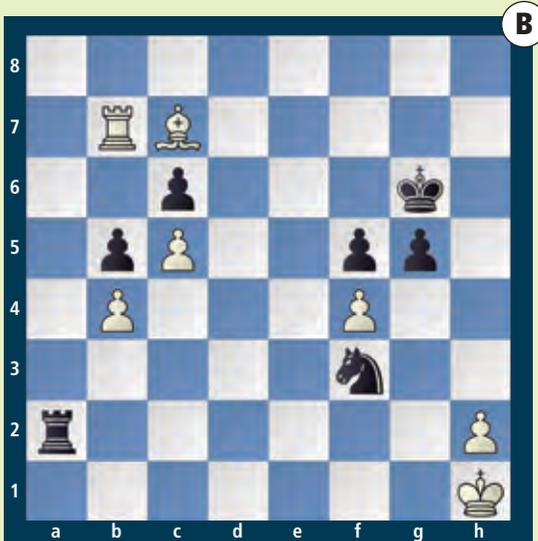
5 Anota y explica la mejor jugada de las piezas blancas en cada tablero. Ten en cuenta lo que has aprendido sobre los tipos de columnas.

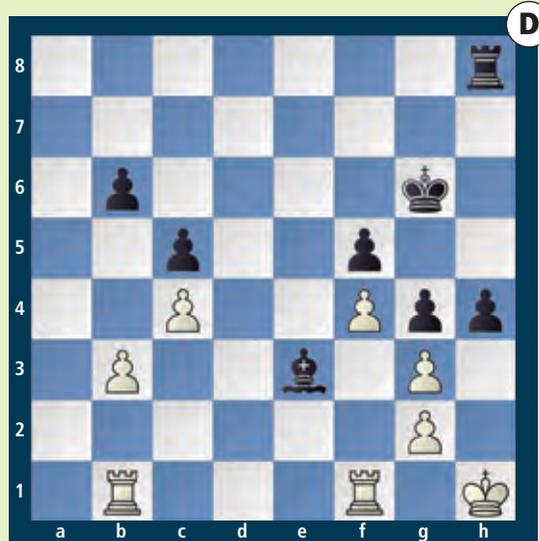


6 Anota cuál sería la mejor jugada, en cada uno de estos tableros, para que las piezas blancas se libren de la amenaza de jaque mate. Después, justifica tus respuestas.







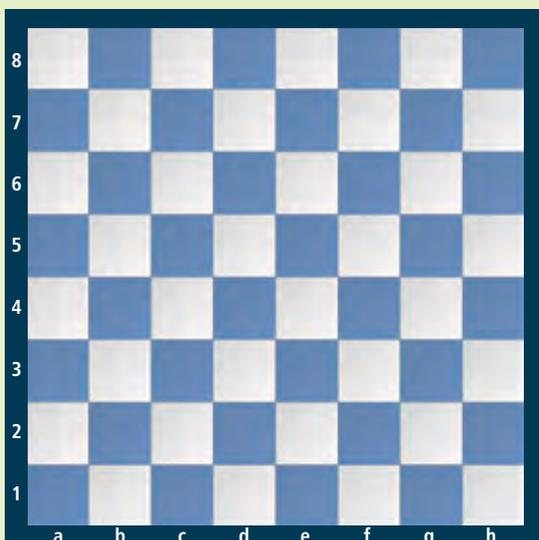


7  Elige un tablero de la actividad anterior para continuar y terminar la partida contra un compañero.

- 8** Explica con qué pieza se puede llevar a cabo un ataque por una columna abierta y cómo.

- 9** Inventa y dibuja una posición de jaque mate que cumpla las siguientes condiciones:

- Las piezas negras hacen como última jugada un movimiento de peón.
- Las piezas blancas responden a ese movimiento de peón capturándolo al paso y dando jaque mate.
- Dibuja la posición justo antes del movimiento de las piezas negras.



SEGURO QUE YA LO SABES

1. La acción de rayos X...
 - sirve para defender al rey.
 - permite visualizar un ataque a través de otras piezas.
 - no tiene ninguna utilidad.
2. ¿Qué es la captura al paso?
 - Una captura que se hace sin mover.
 - Un movimiento especial y diferente del peón.
 - Una captura especial que se hace con un peón y un alfil.
3. ¿Para qué sirven las columnas abiertas?
 - Para pasar por ellas y después cerrarlas.
 - Para poner los caballos y los alfiles en ellas.
 - Para ocuparlas con las torres y así dar más poder al movimiento de estas piezas.
4. Marca la oración incorrecta.
 - Las columnas abiertas nunca se pueden cerrar.
 - Una defensa ante la amenaza de una pieza es atacar otra de mayor valor.
 - Cuando nos dan jaque, no podemos defendernos atacando una pieza de mayor valor.
5. ¿En qué fase es más importante que el rey esté defendido?
 - En el final.
 - En el medio juego.
 - En la apertura.
6. Elige la oración correcta.
 - Para saber qué jugador tiene mejor posición, hay que mirar la situación de seguridad de los reyes.
 - Para saber qué jugador está mejor, hay que contar las amenazas y defensas de cada uno.
 - Para saber qué jugador está mejor, solamente importa quién ha capturado más piezas.

Pasapiezas

Número de jugadores

- Dos equipos formados por dos jugadores cada uno

Material necesario

- Dos juegos de piezas de ajedrez
- Dos tableros

¿Cómo se juega?

- En este juego, los jugadores se enfrentan por parejas, de modo que cada uno de los componentes de cada pareja compite contra otro de la pareja contraria.
- Los colores de las piezas de los miembros de cada pareja deben ser distintos.
- Las piezas que captura un miembro se las pasa a su pareja, que podrá colocarlas en su propio tablero en el lugar que desee, en vez de mover una de sus propias piezas.
- La pieza que se añade puede colocarse dando jaque, pero no puede capturar ni entrar dando mate.
- Los peones proporcionados por tu compañero se pueden colocar en cualquier casilla, salvo en la de coronación.
- Cuando un peón corona, se podrá cambiar por una pieza de su rival (exceptuando al rey). Esta pieza se la pasará a su compañero.

¿Quién gana?

- Gana la pareja en la que uno de sus miembros consiga vencer en la partida en la que está participando.





Juego de capturas

Número de jugadores

Pueden jugar:

- Dos jugadores
- Dos equipos formados por 2, 3 o 4 jugadores cada uno

Material necesario

- Las piezas de ajedrez
- El tablero
- Un proyector
- Un reloj

¿Cómo se juega?

- El profesor organiza una posición inicial de las piezas, tanto blancas como negras, sin que se amenacen. Esta posición inicial también la pueden preparar los jugadores o los equipos.
- Los jugadores o equipos juegan por turnos.
- El objetivo del juego es capturar todas las piezas rivales. Por tanto, siempre que se pueda, se debe capturar.
- Se proyecta la partida de modo que tanto el profesor como el resto de alumnos puedan anotar las jugadas y corregir los posibles errores en sus cuadernos. Después de terminar la partida, se piensa entre todos cuál habría sido la mejor forma de jugarla.
- El profesor y ambos jugadores o equipos deciden el tiempo límite para cada partida.

¿Quién gana?

- Gana el jugador o el equipo que termine antes de capturar todas las piezas dentro del tiempo establecido.