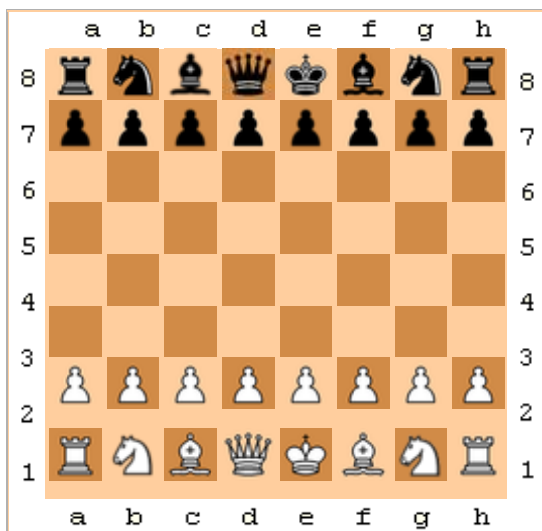




# AJEDREZ DE AZARUE



## El origen del AJEDREZ



PIEZA	LETRA	FIGURA	
Peón			
Caballo	C		
Alfil	A		
Torre	T		
Dama (Reina)	D		
Rey	R		

En un principio fue un juego de nobles, y existen cuatro hipótesis acerca del origen de este “juego-ciencia”, que son las que siguen:

- I. La India
- II. Egipto
- III. China
- IV. Japón

**La India:** en su origen se llamó CHATURANGA, y es de sobra conocida la leyenda de los granos de trigo, por lo que no haré mención a ella.

**Egipto:** la hipótesis de su invención en este lugar se basa en restos arqueológicos encontrados en distintos lugares de este territorio.

**China:** se han encontrado representaciones escultóricas del juego en las tumbas de los mandatarios.

**Japón:** aquí llamado ESTRATEGO, juego existente hoy en día y con muchas similitudes con el ajedrez.

El movimiento y “VALOR TEÓRICO” de las piezas es, el del peón 1 punto, y se desplaza en sentido vertical una casilla o escaque hacia adelante, aunque en su posición inicial puede avanzar dos, el caballo vale 3 puntos y se mueve en forma de ele, el alfil por las diagonales y vale 3-25 puntos, las torres en los sentidos horizontal y vertical tantos escaques como desee y vale 5 puntos, la Dama 9 y recorre el tablero como la torre y el alfil indistintamente, y el valor del Rey es infinito, siempre infinito, y se desplaza un escaque a su alrededor, y he dicho “teórico” porque según la posición de las piezas en el tablero un peón puede valer más que la Dama, todo depende de su situación.

Durante la más amplia parte de la Historia el juego del ajedrez fue diferente al actual, modificándose enormemente a partir del siglo XV de la era cristiana, hasta finalmente convertirse en el nuestro.

Las partidas de ajedrez deben anotarse usando el álgebra, para luego poder examinar tanto los errores como los aciertos, escribiéndose primero la inicial de la pieza que se desplaza, y posteriormente el escaque destino de tal pieza, existiendo anotaciones especiales: enroque corto es 0-0, enroque largo 0-0-0, jaque o jaque mate, + o ++ respectivamente, la captura de pieza se representa con el símbolo x entre la inicial de la pieza que captura y el escaque donde se encuentra la capturada, jugada buena !, y muy buena !! después del movimiento, y por la misma regla de tres ? y ?? para mal y muy mal movimiento.

Como el ajedrez representa una batalla militar, en este “juego” también existen **ESTRATEGIA**, **TÁCTICA**, y **TEORÍA** y **PRÁCTICA**, y también fases del “arte-ciencia”: **APERTURAS**, **MEDIO JUEGO** y **FINALES**.

Las **APERTURAS** dependen de la memoria, son de tres tipos y con estos nombres:

#### APERTURAS ABIERTAS: (1.e4 e5)

- **APERTURA ESPAÑOLA ó RUY LÓPEZ**
- **APERTURA ITALIANA**
- **APERTURA ESCOCESA**
- **DEFENSA RUSA**
- **GAMBITO DE REY**

#### APERTURAS SEMIABIERTAS (1.e4 ...)

- **DEFENSA SICILIANA**
- **DEFENSA FRANCESA**
- **DEFENSA CARO-KANN**
- **DEFENSA NIMZOWITSCH**
- **DEFENSA PIRC**

#### APERTURAS CERRADAS (sin 1.e4)

- **GAMBITO DE DAMA**
- **DEFENSA NIEMZOWITSCH**
- **DEFENSA INDIA DE DAMA**
- **SISTEMAS INDIOS CON 2.C3AR**
- **DEFENSA GRUENFELD**
- **DEFENSA INDIA DE REY**
- **DEFENSA HOLANDESA**
- **APERTURA INGLESA**
- **APERTURA RETI**
- **APERTURA BIRD**

La partida de ajedrez más corta se realiza en dos jugadas (1.f3? e5 2.g4?? Dh4++), y se denomina **MATE DEL LOCO** ❄

En el **MEDIO JUEGO** se han de emplear la **ESTRATEGIA** y la **TÁCTICA**.

El **FINAL** de partida es cosa de **CIENCIA**.

Para el control de tiempo de pensar en las partidas se emplea esto:



ENRIQUE TOLOSANA







