

CURSO GRATUITO

Ajedrez para principiantes

De cero a tu primera partida, paso a paso

Diez lecciones para aprender lo esencial: el tablero, las piezas, las reglas, la táctica, las aperturas y los finales. Cada lección enlaza a su guía con tablero interactivo en ajedrez.pro para que practiques lo que lees.

ajedrez.pro · aprende, juega y mejora

Lo que vas a aprender

1. Cómo se juega al ajedrez
2. Las piezas y su valor
3. Cómo se mueven las piezas
4. Las reglas y las jugadas especiales
5. Jaque y jaque mate
6. La táctica que gana partidas
7. Las aperturas: empieza bien
8. El medio juego: ahora, ¿qué?
9. Los finales: convierte la ventaja
10. La notación: lee y anota partidas

Consejo: sigue las lecciones en orden y, entre una y otra, juega una partida o resuelve un par de puzzles. La práctica es lo que fija de verdad cada concepto.

LECCIÓN 1

Cómo se juega al ajedrez

Vamos a empezar por lo más importante: el objetivo. En el ajedrez no se trata de comer todas las piezas del rival, sino de atrapar a su rey. Cuando el rey está amenazado y no tiene forma de escapar, es **jaque mate** y la partida termina.

El tablero tiene 64 casillas, claras y oscuras. Colócalo siempre con una casilla **blanca en tu esquina derecha**. Cada bando arranca con 16 piezas: ocho peones delante y, detrás, torres, caballos, alfiles, la dama y el rey.

Una regla de oro para colocar la primera fila: **la dama va en su color** (la dama blanca en casilla clara, la negra en casilla oscura). Si te acuerdas de eso, ya no volverás a montar mal el tablero.

> **Practica online: Cómo se juega al ajedrez** (ajedrez.pro/como-jugar-ajedrez)

LECCIÓN 2

Las piezas y su valor

No todas las piezas valen lo mismo, y conocer su valor es lo que te permite decidir si un cambio te conviene o no. Esta es la tabla clásica que debes memorizar:

El **peón** vale 1 punto. El **caballo** y el **alfil** valen 3 cada uno (son las piezas menores). La **torre** vale 5. La **dama**, la más poderosa, vale 9. El **rey** no tiene precio: si lo pierdes, pierdes la partida.

¿Para qué sirve esto? Imagina que puedes cambiar tu alfil (3) por una torre rival (5). Sales ganando 2 puntos de material: eso se llama **ganar la calidad**. Pensar en estos números antes de cada cambio te ahorrará muchas derrotas.

> **Practica online: El valor de las piezas** (ajedrez.pro/piezas)

LECCIÓN 3

Cómo se mueven las piezas

Cada pieza se mueve de una forma distinta, y dominarlas es el primer paso real. El **peón** avanza recto (dos casillas en su primer salto, una después) pero captura en diagonal. La **torre** se mueve en línea recta; el **alfil**, en diagonal.

La **dama** combina torre y alfil: recto y diagonal, todo lo lejos que quiera. Por eso es tan fuerte. El **rey** se mueve igual que la dama, pero solo una casilla cada vez.

El **caballo** es el raro de la familia: salta en forma de L (dos casillas y una perpendicular) y es la única pieza que salta por encima de las demás. Cuesta un poco al principio, pero con el tablero interactivo lo interiorizas enseguida.

> **Practica online: Cómo se mueven las piezas** (ajedrez.pro/movimientos-piezas)

LECCIÓN 4

Las reglas y las jugadas especiales

Con los movimientos claros, toca conocer tres jugadas especiales que despistan a todos los principiantes. La primera es el **enroque**: el rey y una torre se mueven a la vez para poner al rey a salvo. Es de las primeras cosas que deberías hacer en casi toda partida.

La segunda es la **coronación**: si un peón llega a la última fila, se transforma en la pieza que elijas, casi siempre una dama. Sí, puedes tener dos damas en el tablero.

La tercera es la **captura al paso**, la más desconocida: permite capturar un peón rival que ha avanzado dos casillas como si solo hubiera avanzado una. Parece rara, pero tiene toda la lógica del mundo cuando la ves en el tablero.

> **Practica online: Reglas del ajedrez** (ajedrez.pro/reglas)

LECCIÓN 5

Jaque y jaque mate

Cuando atacas al rey rival, eso es **jaque**. El rival está obligado a responder: puede mover el rey, tapan el jaque con una pieza o capturar a quien amenaza. No puede ignorarlo ni dejar a su rey en jaque.

Si no existe ninguna de esas tres salidas, es **jaque mate**: fin de la partida. Ese es tu verdadero objetivo desde la jugada uno.

Cuidado con las **tablas**: si al rival no le toca estar en jaque pero no tiene ninguna jugada legal, es **ahogado** y la partida es empate. A muchos principiantes se les escapa la victoria por ahogar al rey rival teniendo ventaja. Aprende los patrones de mate y no te pasará.

> **Practica online: Jaque y jaque mate** (ajedrez.pro/jaque-mate)

LECCIÓN 6

La táctica que gana partidas

La táctica son golpes concretos que ganan material o dan mate. Si dominas unos pocos patrones, ganarás muchísimas partidas, porque la mayoría se deciden por un descuido táctico.

La **horquilla** es un ataque doble: una sola pieza amenaza dos objetivos a la vez (el caballo es un experto en esto). La **clavada** inmoviliza una pieza porque, si se mueve, deja expuesta a otra más valiosa detrás.

Y luego está el **sacrificio**: entregar material a propósito para conseguir algo mayor, normalmente un ataque al rey. La mejor forma de afilar el ojo táctico es resolver puzzles cada día, aunque sean cinco minutos.

> **Practica online: Táctica básica** (ajedrez.pro/tactica)

Las aperturas: empieza bien

No necesitas memorizar variantes para abrir bien. Te bastan tres principios. Uno: **controla el centro** con tus peones (e4, d4 o e5, d5). Las piezas en el centro dominan más casillas.

Dos: **desarrolla tus piezas** hacia el centro (caballos y alfiles fuera) y **enroca pronto** para proteger al rey. Tres: **no saques la dama demasiado pronto**; el rival la perseguirá y tú perderás tiempo.

Con esos tres principios juegas decentemente cualquier apertura. Cuando quieras dar el salto, en la web tienes guías completas de la Italiana, la Española, la Siciliana y muchas más, cada una con tablero para practicarla.

> **Practica online: Las aperturas** (ajedrez.pro/aperturas)

El medio juego: ahora, ¿qué?

Terminada la apertura llega el medio juego, la fase donde más partidas se ganan y se pierden. Aquí no hay jugadas memorizadas: hay que **pensar con un plan**.

¿Cómo encontrarlo? Mira tres cosas. La **seguridad de los reyes** (si el rival tiene el rey expuesto, ataca). Las **piezas activas** frente a las pasivas (mejora tu peor pieza). Y la **estructura de peones**, que marca dónde está el juego.

Una idea sencilla y poderosa: antes de cada jugada, pregúntate *qué quiere hacer mi rival*. La mitad de los errores se evitan solo con mirar las amenazas del otro.

> **Practica online: El medio juego** (ajedrez.pro/medio-juego)

Los finales: convierte la ventaja

En el final quedan pocas piezas y todo cambia. La primera regla te sorprenderá: **activa tu rey**. En la apertura lo escondías; ahora es una pieza fuerte que debe pelear en el centro.

La segunda: los **peones pasados** (los que ya no tienen rivales delante) valen oro, porque amenazan con coronar. Empújalos con el apoyo del rey.

Y el concepto estrella: la **oposición**. En los finales de rey y peón, colocar tu rey justo enfrente del rival (con una casilla en medio) lo obliga a ceder el paso. Dominar el final básico de rey y peón contra rey ya te separa de la mayoría.

> **Practica online: Los finales** (ajedrez.pro/finales)

La notación: lee y anota partidas

Para estudiar y revisar tus partidas necesitas la **notación algebraica**, el idioma universal del ajedrez. Cada casilla tiene una coordenada: una letra (columna, de la a a la h) y un número (fila, del 1 al 8).

Cada pieza se nombra con una inicial: **R** rey, **D** dama, **T** torre, **A** alfil, **C** caballo. El peón no lleva inicial. Así, **Cf3** significa "caballo a f3" y **e4**, "peón a e4".

Unos símbolos rápidos: **x** es captura, **+** es jaque, **#** es jaque mate, y **0-0** es el enroque corto. Con esto ya puedes leer cualquier partida de los grandes maestros y anotar las tuyas.

> **Práctica online: Notación algebraica** (ajedrez.pro/notacion-algebraica)

Chuleta: el valor de las piezas

Pieza	Valor	Idea clave
Peón	1	Débil solo, fuerte en cadena; corona y se hace dama.
Caballo	3	Salta piezas; brilla en posiciones cerradas.
Alfil	3	Domina diagonales largas; la pareja de alfiles vale mucho.
Torre	5	Adora las columnas abiertas y la séptima fila.
Dama	9	La más fuerte; no la saques demasiado pronto.
Rey	—	No tiene precio; protégelo y actívalo en el final.

¿Y ahora qué?

Ya tienes la base. El siguiente paso es jugar mucho y revisar tus partidas con calma. En la web puedes hacer las dos cosas gratis:

- Juega contra el ordenador y ajusta el nivel a tu fuerza (ajedrez.pro/jugar)
- Resuelve puzzles de táctica para entrenar el cálculo (ajedrez.pro/puzzles)
- Repasa cada bloque en sus guías completas con tablero interactivo (ajedrez.pro/curso-ajedrez-gratis)

Este material es gratuito. Compártelo con quien esté empezando y nos ayudarás a ampliar el curso con contenidos más avanzados. ¡Nos vemos en el tablero! — ajedrez.pro