



# Pallabreru del Axedrez

**xixón**

**Cultura  
y Educación**

Oficina de Normalización Llingüística

**Edita**

Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidá Popular.  
Oficina de Normalización Llingüística.  
Conceyu de Xixón.

**Testos**

David Gallinar Cañedo

**Imprime**

Imprenta Goymar S.L.

**Diseño y ilustraciones**

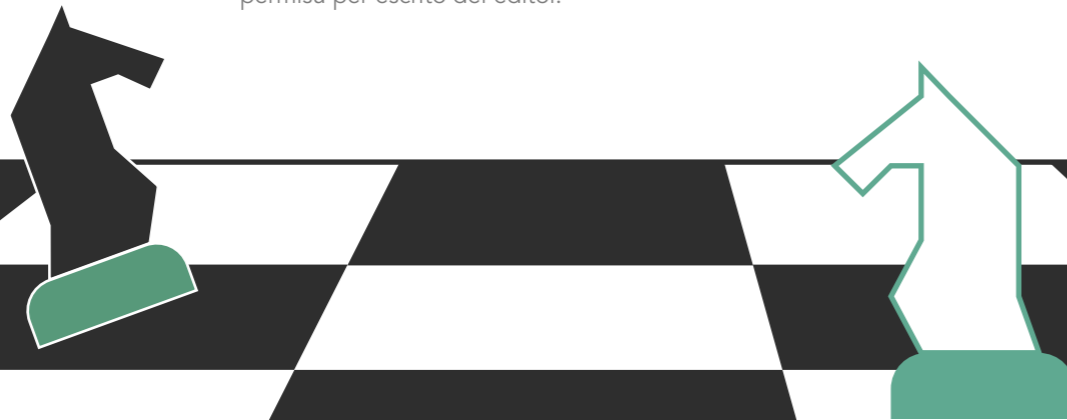
Veintidós Comunicación

**Depósitu llegal**

AS 01774-2021

Impreso n'España

Nun ta permitida la reproducción total o parcial d'esti cartafueyu, nin pasalu a un sistema informáticu, nin tresmitilu per mediu dalu, seya electrónicu, mecánicu, copia, grabación o cualesquier otru ensin permisu per escrito del editor.



## Antoxana

Dende va más d'una década, la **Oficina de Normalización Llingüística del Conceyu de Xixón**, dependiente de la **Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidá Popular**, vien editando una coleición de pallabreru col envís d'axuntar la llingua y el deporte pa que la xente aficionao o interesao nel deporte, la mocedá y la ciudadanía en xeneral conozan y esfruten los deportes na nuestra llingua.

En 2019 foi'l fútbol el protagonista, siguiendo después cola natación, el ciclismu, el baloncestu, los bolos, l'atletismu, el monte y la escalada, el balonmanu, la hípica, el surf, el hoquei, el voleibol y el skate.

Esti añu d'estadios y campos vacíos, de públicu dende casa y de distancies sociales, ye'l tornu del deporte mental, posao y ensin tropiella. Ye tiempu d'axedrez, un deporte con muncha historia y tradición n'Asturies -Xovellanos yá fala d'ello nos sos diarios- y sobremana en Xixón con clubes y torneos de gran sonadía y participación dende entamos del sieglu pasáu.

Esta ye una ocasión bien buena pa deprender a movese con criteriu ente peones sólidos, alfiles (buscando diagonales abiertes per onde atacar), caballos percorriendo'l tableru n'ele, torres xixilantes y realeza perdayuri, con un entamu curiosu y un mediu xuegu estudiáu pa esfrutar d'esti xuegu de movimientos reflexivos.

Cuasi un centenar de definiciones qu'acompañen a la historia del axedrez y a una montonera de curiosidades puen ser una bona estratexa pa conocer, valorar, entender, atrevese y practicar con esti xuegu de blanques y prietes y tamién col asturianu pa que nun haya xaque mate y poder rematar la partida col prestixu social que precisa pa caltenese ente les llingües vives d'Europa.

**MANUEL ÁNGEL VALLINA RODRÍGUEZ**

Conceyal de Cultura del Conceyu de Xixón

# Prólogo

Hola a toes y a toos, Dende'l Club Antonio Rico queremos dar les gracias por esta oportunidá d'asoleyar que l'axedrez tamién pue servir pa que la nuestra llingua espollete cada vez más, y aprovechamos pa convidar a tola xente a averase a dalgún de los clubes qu'hai en Xixón.

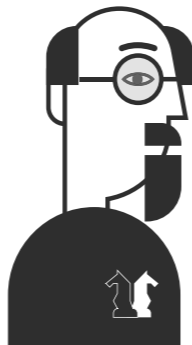
Nun ye fácil facer un prólogu qu'abarque toles facetes del axedrez, que son munches. Con dicir que ye mayor el númberu de posibles partíes que se puen llegar a xugar que tolos átomos qu'hai nel universu, que la partida más vieya que se conoz ye del añu 900, o qu'hai más de mil apertures distintes coles qu'empecipiar el xuegu, yá podemos facenos una idea de lo variáu que ye'l mundu del axedrez.

¿Qué ye l'axedrez? Pues son munches coses anque seya una namás. Botvinnik dixo que "l'axedrez ye arte y cálculo", Bobby Fischer que "ye la vida", y Tartakower que "ye la llucha contra los propios errores".

Consideráu deporte pol COI dende va yá unos años, solo'l fútbol y l'atletismu tienen más persones federaes a nivel mundial. Tamién tien dalgo de ciencia (estudiu, análisis, racionalidá, hipótesis...) y d'arte (hai auténtica guapura en delles partíes que xeneren reacciones emocionales nes y nos aficionaos).

Nun podemos escaecer l'usu pedagóxicu del axedrez, que ye una ferramienta perpotente pa desenvolver aspectos como la concentración, la memoria, la intelixencia, el cálculu, o la lóxica.

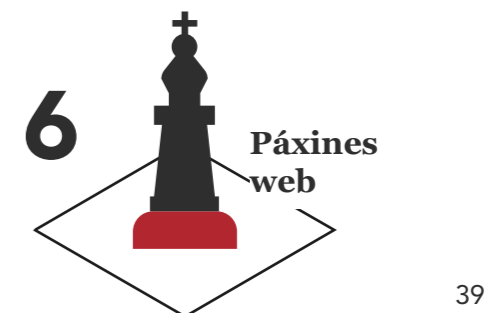
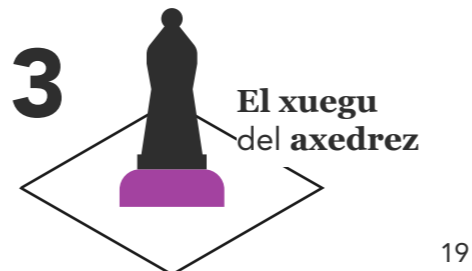
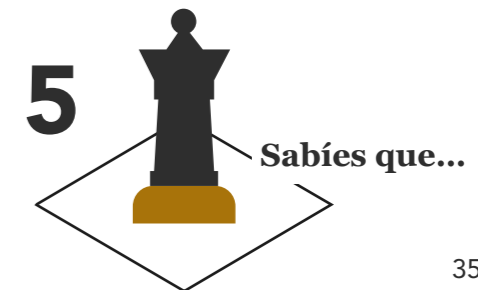
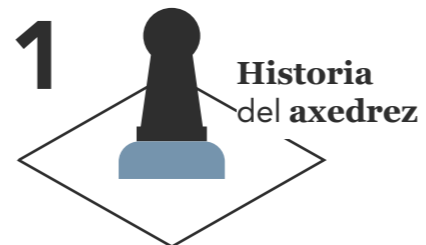
Y, por supuestu, l'axedrez ye un xuegu muy entreteníu, aptu pa toles edaes, integrador y tresversal (xueguen xuntos vieyos y neños, muyeres y homes, y les persones con diversidá funcional compiten n'igualdá de condiciones coles demás). Y, pa rematar, fuercia a la xente a facer una cosa qu'anguaño ye cada vez menos habitual: pensar por ún/a mesmu/a.

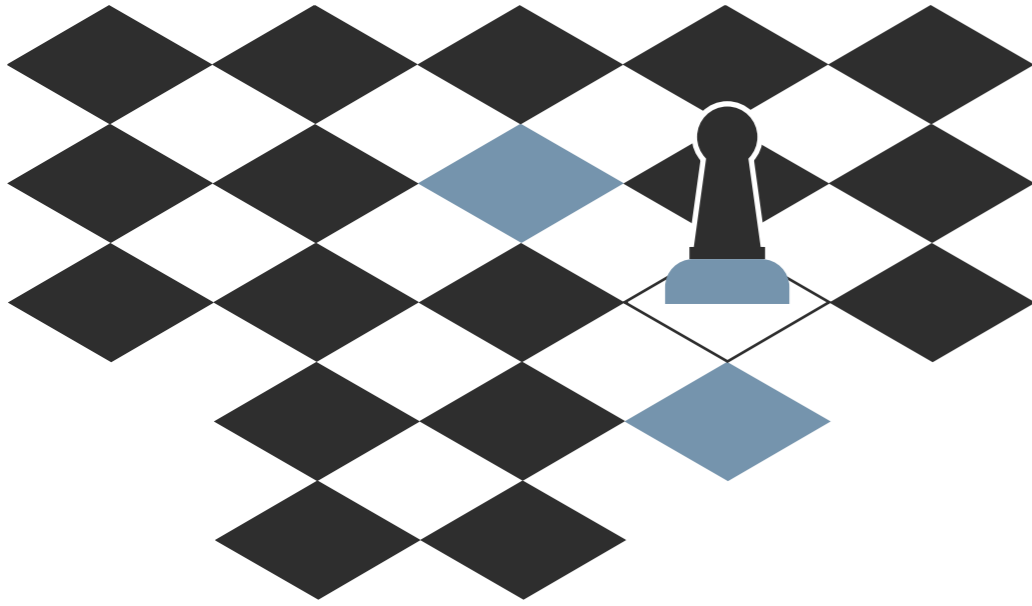


**BELARMINO GARCÍA SUÁREZ**

Xugador y árbitru d'axedrez

Responsable del axedrez base nel Club Antonio Rico





# 1 Historia del axedrez

Al falar d'**axedrez**, tamos faciéndolo d'un xuegu con un orixe que nos lleva dellos siglos p'atrás, a un pasáu bien lloñe. Los entamos del axedrez mezclen lleenda y fechos, lo mesmo que les grandes obres clásiques de la humanidá, dándo-y a esti xuegu un toque místicu propiu de los rellatos homéricos.

Nun hai acuerdu sobre l'orixe del axedrez, sicasí la práutica totalidá de los historiadores que trabayaron nel estudiu de los entamos del axedrez apunten al sieglu VI y a La **India**, anque ensin escartar que **China** o **Persia** pudieren tamién ser la cuna d'esti xuegu o qu'apaeciera en feches anteriores.

Sabemos qu'esisten xuegos de tableru n'**Egiptu**, como'l *senet* y na **Grecia** clásica, como la *petteia*, que bien pudo ponese en contautu colos xuegos orientales al traviés de les conquistes hasta La India d'**Alexandru Magnu**.

El primer xuegu venceyáu de mou direutu col axedrez foi'l *chaturanga* (en sánscritu «**cuatro cuerpos**») un xuegu de tableru (o *ashtāpada*) rellacionáu cola llucha y la guerra del qu'hai referencies nel **Mahābhārata**, del sieglu III e.n.e.

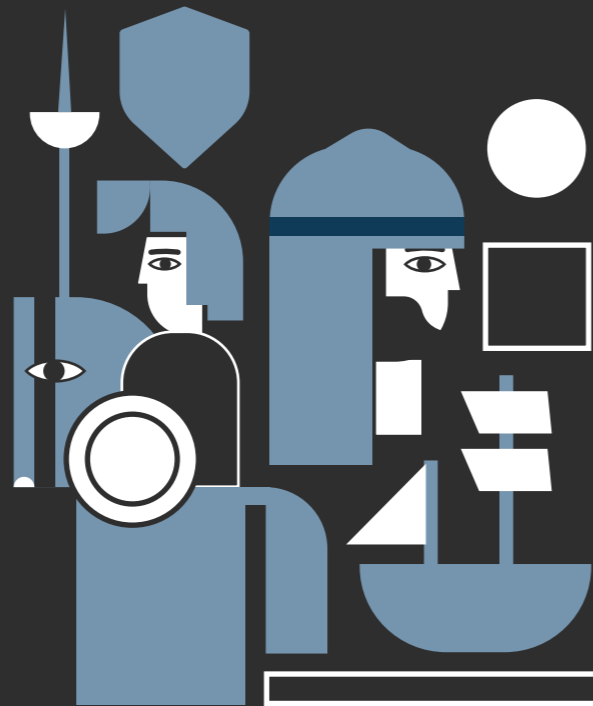


## Historia del axedrez

Consistía nun xuegu nel que cuatro persones disponíen de cuatro soldaos, un **barcu** o **carru**, un **elefante** o **caballeru**, un visir (**ministru musulmán**) y un **sultán** pa vencer a los sos adversarios, siendo los movimientos daqué asemeyaos a los del axedrez antiguu.

El **chaturanga** paez que goció de muncha popularidá y difundióse per **China**, onde varió y tomó'l nome de *xiangqi*, y per **Persia** y **Arabia**, onde lu llamaron **chatrang** o **shatranj**. Pero fueron los musulmanes los que más difundieron esti xuegu, introduciéndolu per primer vez n'Europa.

Nesti procesu de difusión el **chatrang** tamién camudó, pasando a xugar namás dos contrincantes al mesmu tiempu, aunque les pieces cambiaron poco. D'esti tiempu entá conservamos dalgunes espresiones del axedrez, como *shahmat* «**xaque mate**» que significa «**el rei ta perdíu**», o nomes de pieces como *el-fil* «**alfil**» (elefante), nome que se mantién n'asturianu y en castellanu, pero non en munches otres llingües, onde prevaleció'l nome del significáu modernu de la pieza «**obispu**» (exemplos: *bishop* n'inglés, *bispo* en portugués, *évêque* en francés o *vescovo* n'italianu), vanceyáu a la llesia pola so importancia nel Medievu. Per otru llau, nesti tiempu les pieces yeren coloraes y prietes y el tableru nun tenía por qué diferenciar el color de les casielles.



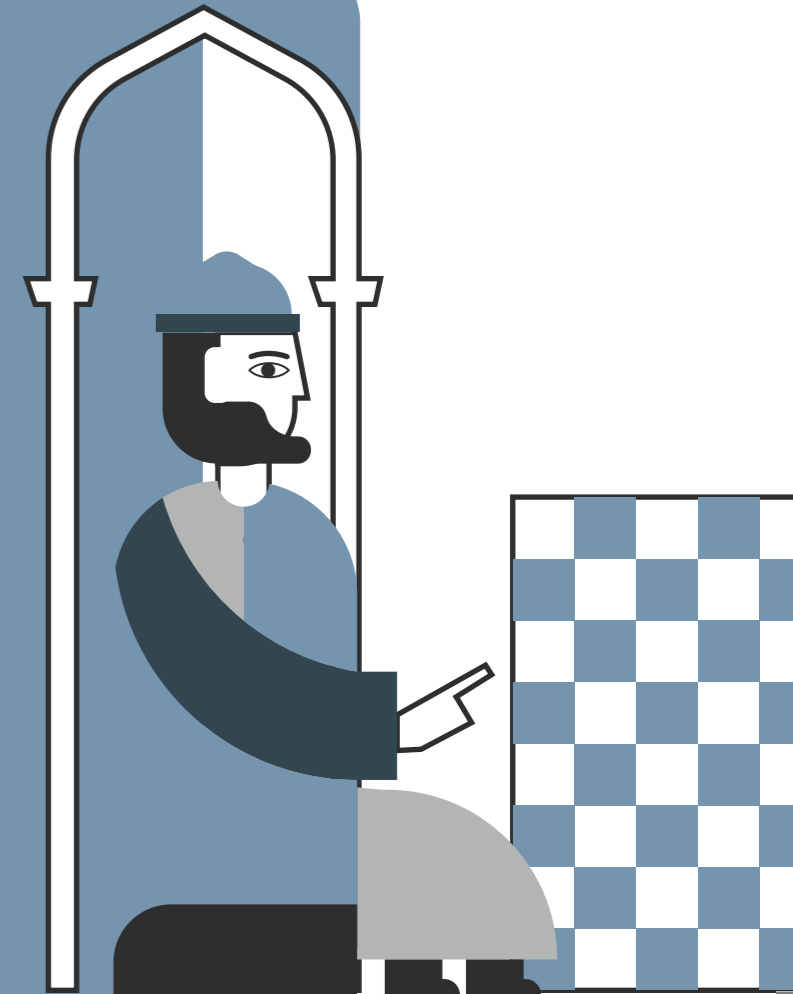
En cuantes al **axedrez** antiguu, la mezcla de cultures qu'imperaba na Edá Medía na **Península Ibérica** tuvo muncha importancia na so configuración. Asina, paez que foi nel nuesu territoriu nacional onde'l **chatrang** evolucionó al axedrez antiguu y esti dempués al axedrez modernu.

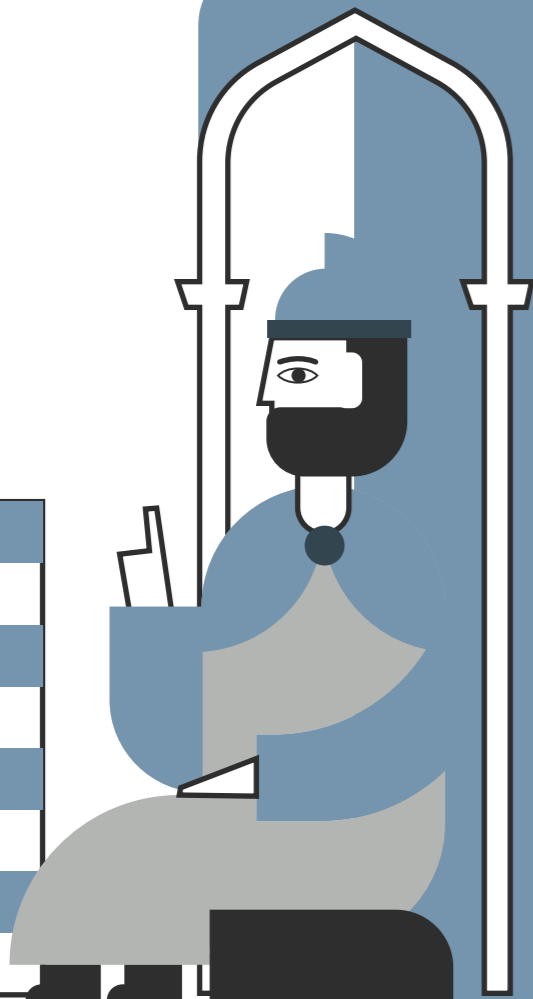
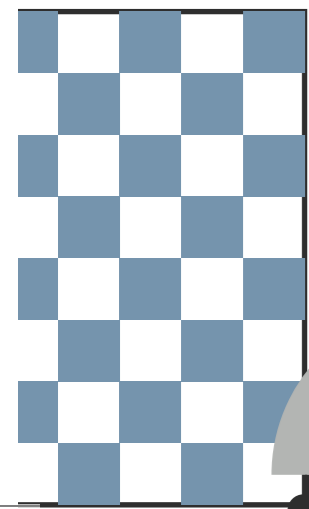
## Historia del axedrez

La obra más destacada d'esta dómina foi'l *Libro de axedrez, dados e tablas* (1283) fechu pol rei **Alfonso X «El Sabiu»** y conserváu anguaño n'**El Escorial**. Dos tercios d'esti códiz tán dedicaos al axedrez, con delles representaciones. Esti llibru ta consideráu como'l primer tratáu occidental d'axedrez.

El términu *chatrang* evolucionó hacia'l nome *al-xadraz* y más p'alantre a **axedrez**. Apaeció la denominación pa les pieces: **alfil**, roque (nome antiguu pa la torre y del que provién la pallabra «**enroque**») y alferza (antiguu visir o firzan y que llegaría a ser la dama o reina). Nel códiz descríbese'l tableru y otórgase-yos un valor a les pieces. Nes miniatures represéntense persones de superior condición inteleutual, lo qu'indica la posición qu'ocupaba l'axedrez.

Nel sieglu XV l'axedrez yá tenía munchu raigañu n'**Europa** y sobre manera na Península Ibérica, onde'l creciente poder d'Isabel de **Castiella** paez que foi la inspiración pa crear la última pieza del axedrez y dar llugar al axedrez modernu, la **dama** o **reina**.





En 1497, Lucena espublizó un llibru llamáu *Repetición de Amores e Arte de Axedres con CL juegos de partido* nel qu'inclúi normes qu'entá güei siguen aplicándose, como la regla de «**pieza tocada, pieza xugada**», falando per primer vez del «mate pastor» y del «**mate de Lucena o de la coz**». Esta obra puede considerase dafechu un manual d'**axedrez** modernu, polo que'l xuegu que prauticamos anguaño casi nun sufrió modificaciones nos caberos cinco siglos.

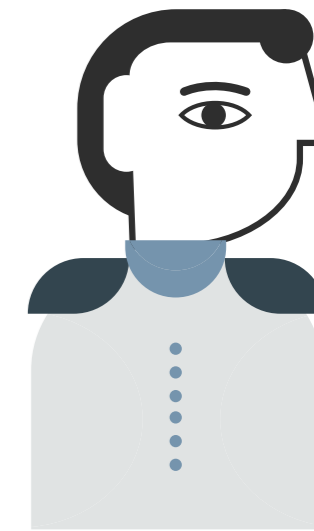
En 1560 xugóse en **Roma**l que se considera'l primer campeonatu mundial non oficial, del que salió ganador el clérigu español **Ruy López de Segura**, que dio nome a la primer apertura, llamada anguaño apertura española o apertura **Ruy López**.

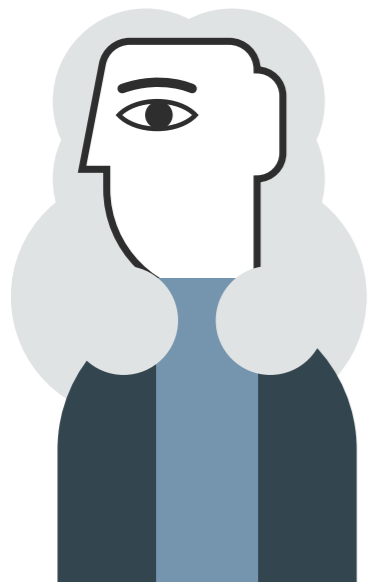
El sieglu XVIII foi'l del **axedrez** francés, entamando por **François Antoine de Kermur Sire de Legal** (1702-1792) conocíu pol mate que lleva'l so nome (mate de Legal) y que-y fizo a **Saint Brie** nuna partida en 1750. El so alumnu **François André Danican Philidor** (1726-1795), qu'aprendió'l xuegu a los seis años, nun topó rival que fuera quien a ganalu, perfeicionó'l xuegu, desarrolló apertures, escribió *Análisis del xuegu d'axedrez*, etc. Sicasí, polo que foi más conocíu ye por xugar y ganar partíes simultánees colos güeyos vendaos.

**Tres Philidor**, el centru mundial del axedrez situábase nel parisín **Café de la Régence**, onde quedaben pa xugar dellos de los meyores xugadores del momentu, como **Louis-Charles Mahé** de **La Bourdonnais** (1795-1840), que fundó la primer revista d'axedrez, **Le Palamède** (1836-1847), amás de celebraes de munchos campos como **Robespierre**, **Diderot**, **Napoleón**, **Voltaire**, **Franklin**, **Karl Marx**, **Engels**, etc. que tamién xugaron al axedrez ellí.

En 1851 entamó la dómina de los grandes **torneos** d'axedrez col Tornéu de Londres, onde venció **Adolf Anderssen** (1818-1879), ún de los meyores xugadores Románticos (xugadores del sieglu XIX caracterizaos pol so xuegu d'ataque y combinativu) y autor de la partida conocida como «**La Inmortal**».

Mentanto, nos **Estaos Xuníos d'América**, un mozu llamáu **Paul Charles Morphy** (1837-1884) entamó a facese un nome nel axedrez y acabó por enfrentase a **Anderssen** en **La Régence**, venciendo por  $+7 -2 =2$ . **Morphy** ye consideráu pola mayoría d'axedrecistes como'l mejor xugador de la historia anterior al sieglu XX. Sicasí, punxeron-y l'alcuñu de «**l'arguyu y la vergoña del axedrez**», yá que siempre xugó con respetu y fuerza ensin igual, llegando a financiar los viaxes de los sos rivales pa poder xugar con ellos, pero ensin cumplir 25 años entamó a esvariar y a alloquecer ensin remedi hasta morrer a los 47 años.





En 1886 tuvo llugar el primer campeonatu del mundu oficial, un duelu disputáu ente **Anderssen**, yá veteranu, y un xugador consolidáu y en claru progresu como **Wilhelm Steinitz** (1836-1900) del que resultaría vencedor quien consiguiera ganar primero 10 partíes. Tres un comienzu de clara puxanza d'**Anderssen**, **Steinitz** repúnxose y ganó +10 -5 =5, llogrando asina ser el primer campeón del mundu oficial. Yá de vieyu acabó por ceder el tronu mundial a **Emanuel Lasker** (1868-1941), 32 años más mozu.

Nes décadas de 1920 y 1930, l'**axedrez** tuvo dividíu ente dos de los meyores xugadores de la historia (entrambos campeones del mundu), **José Raúl Capablanca Graupera** (1888-1942) y **Alexander Alekhine** (1892-1946), cola esceición ente 1935-1937 de **Max Euwe** (1901-1981).

El 20 de xunetu de 1924 creóse la **Federación Internacional d'Axedrez** (**FIDE** poles sos sigles en francés: *Fédération Internationale des Échecs*).

Tres la II Guerra Mundial los soviéticos entamaron a dominar dafechu los torneos y los campeonatos del mundu como nunca se viera na historia d'un país. Yera habitual ver ente los 10 meyores xugadores del mundu ocho o nueve soviéticos hasta la disolución de la URSS. **Mikhail Botvinnik** (1911-1995) foi'l primer gran xugador, coronáu campeón mundial en 1947, que repartió corona n'años alternos con **Mikhail Tahl** (1936-1992) y **Tigran Petrosian** (1929-1984) y finalmente con **Boris Spassky** (1936 y entá n'activo).

Esto debíase a la seriedá cola que trabayaben los soviéticos l'**axedrez**, que yera deporte d'Estáu y pal qu'había planes d'entrenamientu enforma esixentes.

**Robert James Fischer** (1943-2008), conocíu como **Bobby Fischer**, foi la esceición al ablucante dominiu soviéticu, y ente 1963 y 1972 ganó tolos torneos a los que se presentó menos dos nos que quedó segundu; amás, aprendió rusu pa poder lleer les obres soviétiques y preparar meyor el so xuegu. En 1970 xugó'l tornéu de candidatos al títulu mundial, ganando a tolos sos rivales ensin problemes.

En 1971, la **FIDE** adoptó'l sistema de puntuación **Elo** pa medir la fuerza de cada xugador, onde **Bobby Fischer** (2.760 puntos) sacába-y 70 puntos al campeón mundial d'entós, **Boris Spassky** (2.690 puntos).

En 1972 la final del campeonatu del mundu foi n'Islandia ente **Fischer y Spassky**, un americanu y un rusu en plena Guerra Fría. **Fischer** (qu'a la fin quedó campeón con +7 -3 =11) fizo esixencies ensin les que nun taría dispuestu a xugar y qu'anguaño son d'obligáu cumplimientu, como'l silenciu na sala de xuegu, una bona iluminación o la prohibición de fumar nel recintu onde se xuega.

Dempués de **Fischer** avvicinóse una época nueva qu'enfrentaría a dos de los meyores xugadores de tolos tiempos per más de dos décadas: **Anatoly Kárpov** y **Garri Kaspárov**.

La primer vez qu'estos dos titanes del axedrez s'enfrentaron nuna final pol campeonatu del mundu d'axedrez foi en 1984, con un resultáu de 5-3 a favor de **Kárpov**.

Al añu siguiente foi **Kaspárov** el ganador, por un axustáu 13-11, proclamándose asina'l campeón del mundu más mozu de la historia, con 22 años.

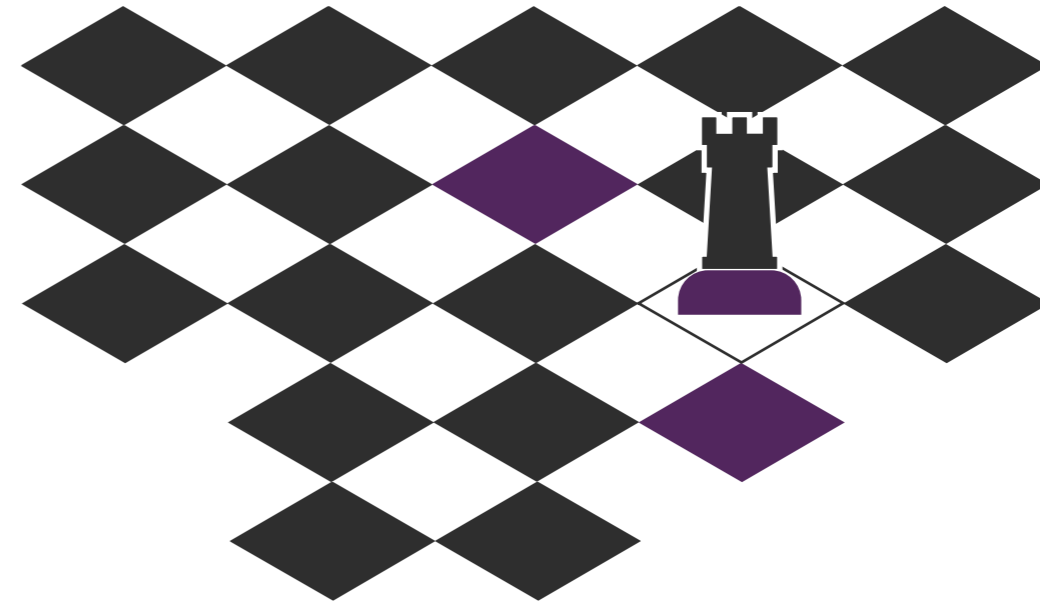
Espuntó pol so impactu la final de 1987 en **Sevilla**, yá qu'entamó la «**fiebre del axedrez**» n'**España**, que pasó a ser el país del mundu que más torneos organiza. Esta final viéronla en direuto pela televisión 13 millones d'espectadores y nun pudo ser más emocionante, yá que'l resultáu decidióse na última partida, con ventaya pa **Kárpov** pero con Kaspárov remontando nun final épicu na historia l'axedrez.

Pa la posteridá'l legáu d'estos xugadores ye inmenu, siendo **Kaspárov** campeón del mundu 10 años siguiós, mientras que **Kárpov** ye'l xugador con más torneos d'élite ganaos, con 170.

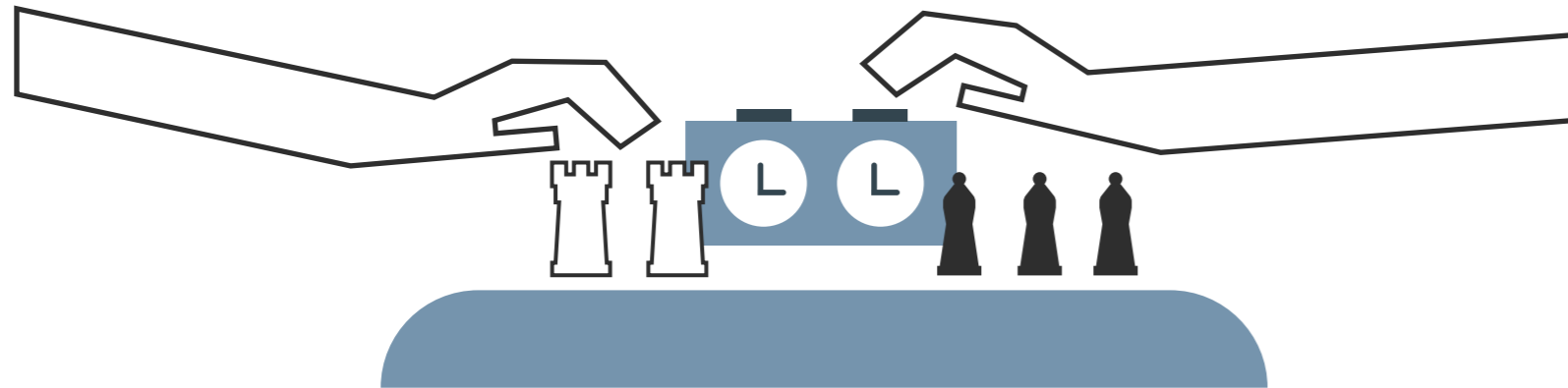
## Historia del axedrez

En 1996 aconteció una revolución nel axedrez. **Kaspárov** aceptó'l retu d'**IBM** y **Deep Blue**, una supercomputadora que yera a calcular 100 millones de xugaes per segundu, pero nin asina foi quien a ganar al campeón del mundu, que venció 4-2 a la máquina. El duelu repitióse al añu siguiente, esta vez frente a **Deeper Blue**, una versión meyorada que calculaba 200 millones de xugaes per segundu. Foi la primer vez na historia qu'una máquina igualaba al campeón del mundu, venciendo finalmente'l siliciu a les neurones por 3½-2½.

L'últimu casu d'Intelixencia Artificial foi'l d'**AlphaZero**, creáu por **Google** en 2017 y que, programándo-y namás los movimientos y les regles del xuegu, foi capaz d'autoaprender a xugar al máximu nivel, derrotando a les meyores computadores del mundu ensin perder partida.



## 2 L'axedrez n'Asturies





L'axedrez n'Asturies tien una gran tradición que vien d'atrás, yá que **Xovellanos** fala d'axedrez nos sos diarios ente 1790 y 1795. Asinamesmo, en **Xixón** yá había un espaciu creáu en 1881 onde aconceyaben delles persones pa xugar al axedrez, l'**Atenáu Obrero de Xixón**, consideráu como'l **primer club asturianu d'axedrez**.

En cuantes a los campeonatos disputaos n'Asturies, pueden alcontrase referencies de torneos rexonales dende va un sieglu. Asina, el consideráu como **I Campeonatu d'Asturies d'Axedrez** disputóse en **Xixón** en 1920, resultando ganador l'avilesín **Serafín Álvarez**, anque oficialmente habría qu'esperar hasta 1924 pa que se disputara de mou formal la primer edición d'esti campeonatu, nel que ganaría **Antonio Miranda**.

Sicasí, ún de los socesos más importantes ocurrió en 1922, cuando'l campeón del mundu, **Alexander Alekhine**, visitó **Xixón**, onde disputó delles partíes simultánees y a la ciega colos xugadores locales, destacando una actuación mui notable con doce partíes simultánees a la ciega de les que ganó diez y entabló dos.

En 1934 foi **Znosko Borovsky** quien visitó **Xixón** convidáu pol **Atenáu Obrero de Xixón**. Esti Gran Maestru rusu tuvo una acoyida mui bona, como asina escribió nuna carta posterior. Xugó delles partíes simultánees con dalgunos de los meyores xugadores locales, siendo los sos resultaos finales de 43 victories, 7 tables y 13 derrotes.

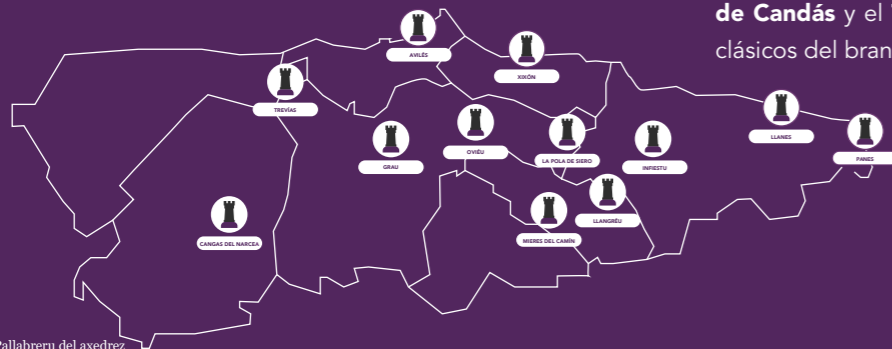
Tamién hai que reseñar que **Xixón** foi nes décadas de 1940 y 1950 una ciudá referente nel mundu del **axedrez**, lo que culminó col **I Tornéu Internacional de Xixón**, al qu'acudió **Alekhine**, que ganó toles partíes a esceición d'una, qu'entabló. L'ésitu foi enorme, con munchu públicu, propiciando que pal añu siguiente se repitiera la esperiencia con xugadores como'l propiu **Alekhine** (antiguu campeón del mundu), **Antonio Medina** (campeón d'España), **Francisco Lupi** (campeón de Portugal), **Arturo Pomar** (neñu prodixu y futuru campeón d'España) y **Antonio Rico** (xixonés y campeón d'Asturies). Nesta segunda edición prodúxose una gran xesta deportiva al entablar **Rico** con **Alekhine** y consiguir la victoria final nel tornéu.

Añu	Tornéu	Ganador
<b>1944</b>	I Tornéu de Xixón	Aleksander Alekhine
<b>1945</b>	II Tornéu de Xixón	Antonio Rico
<b>1946</b>	III Tornéu de Xixón	Francisco José Pérez
<b>1947</b>	IV Tornéu de Xixón	Lodewijk Prins
<b>1948</b>	V Tornéu de Xixón	Antonio Rico
<b>1949</b>	VI Tornéu de Xixón	Nicolás Rossolimo
<b>1950</b>	VII Tornéu de Xixón	Nicolás Rossolimo
<b>1951</b>	VIII Tornéu de Xixón	Max Euwe
<b>1954</b>	IX Tornéu de Xixón	Román Torán
<b>1955</b>	X Tornéu de Xixón	Arturo Pomar
<b>1956</b>	XI Tornéu de Xixón	Bent Larsen
<b>1965</b>	XII Tornéu de Xixón	David Bronstein

Otru xugador xixonés importante foi **Román Torán** (1931-2005), que consiguió coronase como campeón d'España en 1951 y 1953, representó a **España** nes **Olimpiaes d'Axedrez** de 1958, 1960, 1968 y 1970 y llogró la máxima distinción de la **FIDE** como **Gran Maestru d'axedrez**.

Col pasu'l tiempu fueron creándose distintos equipos per toa **Asturies**, anque **Xixón** siguió siendo'l centru rexonal d'esti deporte mental y yera onde se disputaben los torneos rexonales de mayor prestixu. Asina, anguaño en **Xixón**, amás del centenariu **Atenúu Obreru 1881**, existen clubes como'l **Real Grupo de Cultura Covadonga**, **Grupo 64**, **Gijón 64**, **Escaque 19**, **Alfil** y el **Club Deportivo Antonio Rico**.

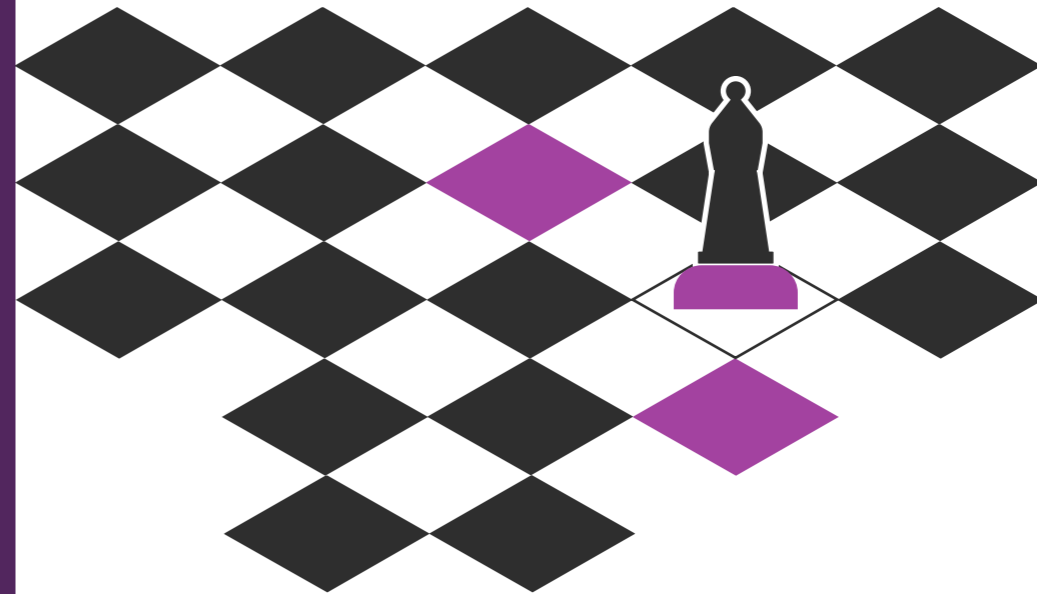
Otros clubes nel restu d'**Asturies** son: **Al Paso** (L'Infiestu), **Casino de La Felguera** (Llangréu), **Peña Ajedrecística Gradense** (Grau), **Club de Ajedrez Peñamellera** (Panés), **San Juan Bautista** (Cangas del Narcea), **Torre de Llanes** (Llanes), **Valdesva** (Trevías), **Siero** (La Pola Siero), **Mieres del Camino** (Mieres del Camín), **Colegio San Fernando** (Avilés), **Peón Escarlata** (Avilés), **Ensidesa** (Avilés), **Ciudad Naranco** (Uviéu), **Pablo Morán** (Uviéu), **Vetusta** (Uviéu), **Universidad de Oviedo** (Uviéu) y **Oviedo 93** (Uviéu).



Anguaño n'**Asturies** hai unos 550 xugadores federaos, con una puxanza perimportante de los neños, que cada vez más tán tomando'l relevu de los mayores, como puede vese nos **Xuegos Deportivos del Principáu d'Asturies** (Tornéu Román Torán), nos **campeonatos por edaes** d'Asturies y nes distintes **seleiciones autonómiques asturianas**.

Asina mesmo, tamién tán medrando les **neñes y muyeres** que prautiquen esti xuegu n'Asturies, anque entá ye mui mayoritaria la presencia d'homes, sobre manera ente los xugadores más fuertes de la rexón.

En cuantes a los campeonatos actuales, celébrense tolos años dellos **torneos oficiales** n'Asturies organizaos pola **FAPA (Federación d'Axedrez del Principáu d'Asturies)** asina como polos clubes asturianos. Ente los torneos más descacaos tán el **Tornéu Activu Villa de Xixón**, el **Tornéu de Candás** y el **Tornéu San Miguel de Trevías**, que yá son clásicos del branu asturianu.



### 3 El xuegu del axedrez

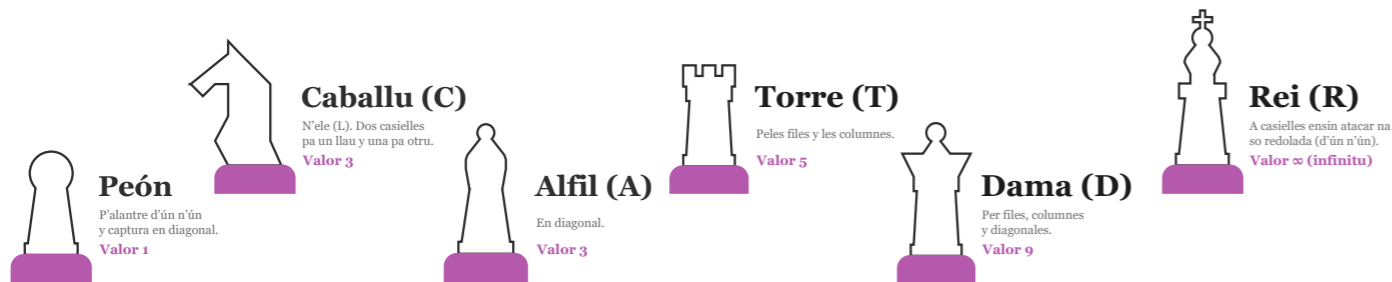
**Xugar** al axedrez ye daqué **bien cenciello**, otra cosa ye facelo bien y el xuegu perfeutu ye humanamente imposible. Sicasí, nun fai falta un gran dominiu pa disfrutar del xuegu y pa poder defendese con cierta soltura. Darréu va esplicase lo mínimo necesario pa poder prauticar esti deporte mental.

Les **regles** del axedrez tán aprobaes nes lleis del axedrez de la **FIDE**, onde s'especificuen toles casuístiques del xuegu.

L'**axedrez** ye un xuegu **pa dos** persones que se desarrolla sobre un **tableru** dividíu en **sesenta y cuatro casielles, trenta y dos blanques y trenta y dos prietes**. Cada xugador/a tien dieciséis piezas, sumando trenta y dos en total ente blanques y prietes.

Estes pieces son: **ocho peones, dos caballos, dos alfiles, dos torres, una dama y un rei** pa caún/a. Darréu amuése un esquema orientativu colos valores o fuerza aprosimaos y los movimientos de les pieces.

El valor de les pieces ye namás un númeru hipotéticu que se-yos da pa saber cuál ye la so fuerza al entamu de la partida. Sirve tamién pa saber si ye conveniente un cambiú de pieces. Por exemplu, si un xugador/a consigue cambiar un caballu por una torre rival (al traviés de captures), perdería 3 puntos y ganaría 5 puntos, polo que ganaría ventaya sobre'l tableru. Sicasí, tener «**más puntos**» nun quier dicir que se vaya ganar la partida, pero suel ser un indicador fiable pa saber quién va con ventaya.



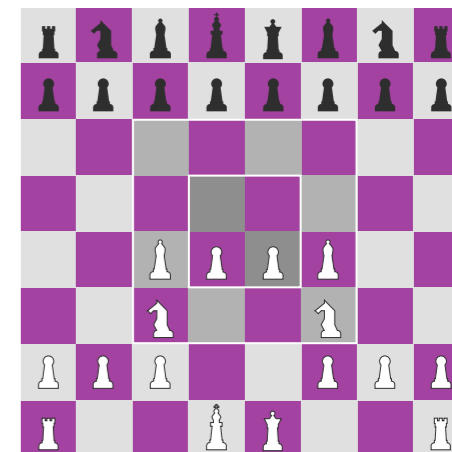
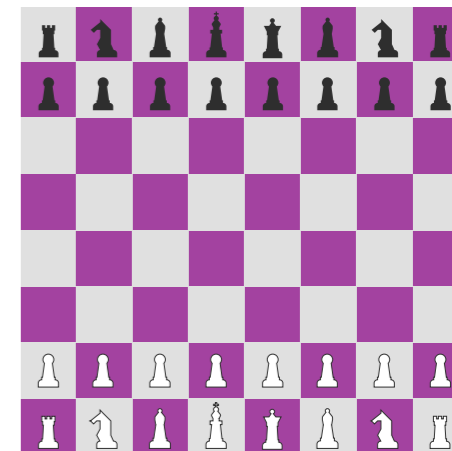
Les pieces entamen la partida como vien nesti diagrama, coles torres en dambes esquines, siguiés de los caballos y los alfiles y nel centru la dama (nel so color) y el rei. Per delante una filera d'ocho peones.

Siempre xueguen primero les pieces blanques. Hai que tener procuru pa que'l tableru tea bien colocáu, esto sábese si la casiella inferior derecha de cada xugador/a ye blanca. >>

Los y les xugadores tendrán que consiguir la victoria al traviés del pensamientu, la estratexa y la táutica. Cada xugador/a fai un movimientu en cada turnu, alternándose ente dambos/es. Nun se pueden xugar dos pieces al mesmu tiempu nin facer dos xugaes siguiés. Pa poder ganar la partida ye necesario da-y xaque mate al rei rival, que consiste n'atacalu ensin que l'oponente pueda defendelu; otra opción ye que'l rival se rinda.

Sicasí, nun val namás con saber les regles pa poder xugar con ciertu criteriu, polo que darréu van ofrecese dalgunes pincelaes básiques que'l xugador/a tendrá que tener en cuenta p'ameyorar, a saber: l'**entamu** o **apertura**, el **mediu xuegu** y el **final**, la **estratexa** y la **táutica**, pa lo qu'anguaño existen dellos llibros especializaos y redactaos por autores consagraos nesti xuegu como **Aron Nimzowitsch, Garri Kaspárov**, etc.

Nel entamu o apertura lo más importante ye desarrollar rápido y bien les pieces, entamando poles de menor valor, controlar el centru del tableru y tener el rei bien protexíu. Un exemplu ta nel diagrama de la derecha. >>



## Finales básicos

### Mates

Dama



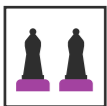
Dos torres



Torre



Dos alfiles



Alfil y caballu



### Peones

Peón central



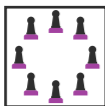
Peón llateral



Dos contra ún



Isles de peones



Estructures de peones

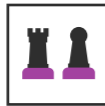


### Peones y piezas

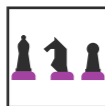
Dames y peones



Torres y peones



Pieces menores y peones



Nel mediu xuegu del axedrez existen tres factores importantes: la seguridá del rei, que ye fundamental hasta qu'entame'l final; la fuerza de les pieces, dependiendo de si se cambiaron pieces menores o más pesaes; y la movidá de les pieces, que varía en función de lo zarrada o abierta que tea la posición (sábese cuando los peones bloquien o non a les pieces de llargu alcance). Dependiendo de cada posición, cada factor puede ser más o menos relevante y ha tenese en cuenta tanto l'ataque como la retaguardia.

Nel final el rei tien un protagonismu mayor al haber poques pieces nel tableru. El control del centru y les maniobres llargues son importantes. Equí ye onde se decide la partida, polo que ye sustancial estudiar munchos finales.

Tamién hai que tener en cuenta la estratexa y la táutica.

Dalgunos consejos son los que siguen:

- Si hai ventaya material ye bono cambiar pieces iguales col rival pa conseguir mayor dominiu.
- Hai que caltener una estructura de peones sólida.
- Los caballos han tar situaos en casielles centrales.
- Los alfiles han buscar les diagonales abiertes per onde más puedan atacar.
- Si namás se tien un alfil, hai qu'intentar que nun s'entorpeza colos peones.
- Les torres han actuar per columnes abiertes y semiabiertes.
- Mientras haya dames esiste munchu peligru, polo que'l rei va seguir protexíu.
- Nos finales los reis son pieces fuertes y va depender d'ellos el resultáu.

Nel axedrez la **táutica** ye un movimientu o una combinación que tien como oxetivu crear un ataque rápidu col que ganar material, meyorar la posición o dar mate. Pa ello existen distintes formes de consiguilo, xeneralmente tres combinaciones en poques xugaes, anque hai tamién combinaciones llargues de más de 6 movimientos.

Dalgunos de los exemplos táuticos principales del axedrez son:

### Ataque doble

Cuando una pieza ataca a dos o más al mesmu tiempu.

### Clavada

Cuando una pieza impide qu'otra mueva, porque al facelo dexaría desprotexida a otra más importante.

### Pieces sobrecargaes

Cuando una pieza sostién una posición dizse que ta sobrecargada. Eliminar esa pieza daría gran ventaya.

### Atracción y esviación

Forzar a una pieza del rival a facer un movimientu pa poder atacala o dir a la ofensiva onde queda desprotexida.

### Xugaes intermedies

Xugaes que se faen en mediu de combinaciones táutiques pa evitar que'l rival pueda defendese o maniobrar.

En cuantes a los **torneos**, los clubes y les federaciones pueden organizalos de forma oficial siempre que les persones participantes tean federaes y cumplan les lleis de la **FIDE**.

Existen dellos tipos de campeonatos según la modalidá que s'escueya. Los **torneos zarraos** suelen dase por invitación a ciertos/es xugadores de renome, mientras que los **abiertos** suelen tar disponibles pa cualquier xugador/a federáu/ada hasta completar el cupu de places.

Tamién existen dellos **sistemes d'empareyamientu** que suelen asociase a los tipos de tornéu. Por exemplu, ye común que nos torneos zarraos participen pocos o poques xugadores, polo que s'opta munches veces por un toos/toes contra toos/toes a doble alcuentru. Tamién esiste'l llamáu *sistema suizu*, que s'emplega cuando'l númberu de xugadores ye grande. Consiste n'empareyar a los y les xugadores en cada ronda con otu/a colos mesmos puntos hasta completar toles partíes qu'estipula'l campeonatu. La tercer manera ye la d'eliminatória, que puede usase en torneos zarraos y abiertos.

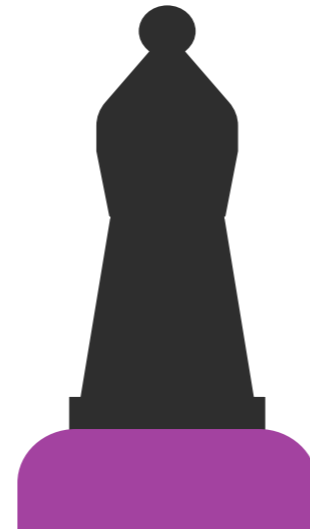
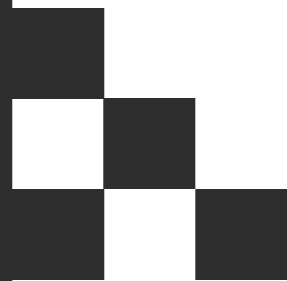
La **puntuación** nos campeonatos suel ser d'un puntu por victoria, mediu puntu por tables y nengún puntu por derrota, polo que'l ganador/a ye la persona que más puntos consiga.

En casu d'empate recurrese a los **desempates**, qu'habrán tar especificaos nes regles del tornéu. Dalgunos de los más habituales son el *buchholz* (que ye la suma de los puntos de los rivales de cada xugador/a) y l'enfrentamientu direutu ente xugadores a ritmu rápidu.

Nos torneos abiertos d'axedrez pueden xugar persones de **dambos sexos** y de **toles edaes**. Asina, un home d'ochenta años podría enfrentase a una neña de seis años en dalguna ronda del campeonatu. Yá se dieron casos de persones de 100 años o más xugando'l mesmu tornéu que neños/es de 4 o 5 años. Esto fai del axedrez un **deporte mui equilibráu y equitativu**, yá qu'un/una xugador/a nun tien «**fecha de caducidá**» nin tien que vese encasielláu a un tornéu coles persones del mesmu sexu.



## 4 Pallabreru del axedrez



## A

**Abandonar:** retirase de la partida y aceptar la victoria rival. Esta situación dase cuando un/a xugador/a tien ventaya ganadora y nun espera al final por xaque mate.

**Afogáu:** tamién llamáu «rei afogáu», ye una situación na que'l xugador/a al que-y toca mover nun tien posibilidá de facer nenguna xugada llegal pero'l so rei nun ta amenazáu por xaque. Da llugar a tables.

**Análisis:** estudiu de les partíes propies y de los rivales, asina como de posiciones determinaes.

**Anotación:** escritura nuna fueya de les xugaes d'una partida. Les abreviatures emplegaes son: Caballu (C), Alfil (A), Torre (T), Dama (D), Rei (R), enroque curtiu (O-O), enroque llargu (O-O-O), xaque (+), xaque mate (++ o #), mientras que'l peón nun tien lletra propia. Caúna d'estes lletres va dir xunto cola casiella a la que mueve, dividida ente los números 1 y 8 y les lletres A y H. Un exemplu sedría: 1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6, 3. Ab5...

**Afil:** pieza del axedrez que puede mover en diagonal tantes casielles como tenga llibres. Al comienzu cada xugador/a tien dos, situaos al llau del rei y la dama. Nuna escala de valores d'ún a diez suel dase-y una fuerza de tres puntos.

**Al pasu:** aición de captura d'un peón per parte d'otru. Namás puede utilizase cuando un peón tien avanzaes tres casielles y unu contiguu del rival opta por avanzar dos casielles d'entamu.

**Aplazamientu:** dexar una partida ensin terminar y caltener la mesma posición pa seguir n'otru momentu.

**Árbitru/a:** persona que s'encarga del buen funcionamientu y del cumplimientu de les normes demientres un campeonatu.

**Ataque:** aición del xuegu nel qu'un xugador/a tenta, al traviés de maniobres ofensives, de llograr una ventaya posicional.

**Axedrez:** xuegu de tableru nel que dos xugadores s'enfrenten col mesmu númberu de pieces (dieciséis caún/a) y, al traviés de la estratexa, la táutica y la reflexón traten de consiguir la victoria.

**Axedrez 960:** modalidá del axedrez na que se sortia la posición inicial de les pieces a esceición de los peones, que tán colocaos igual que nel axedrez clásicu.

**Axedrez a la ciega:** modalidá del axedrez na que los y les xugadores nun pueden ver la partida. Puede facese diciendo les xugaes al rival y memorizándoos. Xuégase d'espaldas al tableru o colos güeyos vendaos. Tamién existen invidentes que xueguen al axedrez y que tienen los sos propios tableros y relós.

**Axedrez bala:** modalidá del axedrez na que los y les xugadores tienen menos de tres minutos pa facer toles xugaes antes de qu'acabe'l tiempu.

**Axedrez en llinia:** modalidá del axedrez que se xuega al traviés d'un dispositivu conectáu a Internet.

**Axedrez per correspondencia:** modalidá del axedrez antigua que se facía enviando per carta les xugaes a otres persones o clubes.

**Axedrez rápidu:** modalidá del axedrez na que los y les xugadores tienen ente diez y sesenta minutos pa facer toles xugaes antes de qu'acabe'l tiempu.

**Axedrez relámpagu:** modalidá del axedrez na que los y les xugadores tienen menos de diez minutos pa facer toles xugaes antes de qu'acabe'l tiempu. Conocíu tamién como «blitz», aunque nesti casu suelen ser partíes de tres a cinco minutos namás.

## B

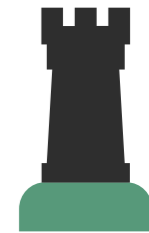
**Bandera:** espresión que s'emplega cuando s'acaba'l tiempu d'un xugador/a, «cayida de bandera». Da llugar a la derrota del xugador/a al que se-y acabó'l tiempu.

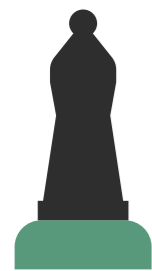
**Blanques:** bandu del xugador/a que tien les pieces de color claro.

## C

**Caballu:** pieza del axedrez que mueve a la casiella más cercana que nun tea nin en fila, nin en columna nin en diagonal. Suel dicise que mueve en forma d'ele. Dase-y un valor relativu, ente unu y diez, de tres puntos.

**Calcular:** reflexonar sobre les posibilidaes que se dan nuna posición o secuencia de xugaes col oxetivu d'elaborar un plan o estratexa.





**Campeonatu:** competición na que dellos/es xugadores traten d'algamar la victoria consiguiendo más puntos que los y les sos rivales.

**Capitán/a:** xugador/a que dirixe al equipu y tien que firmar les actes tres d'acabar les partíes.

**Captura:** aición de dexar fuera xuegu una pieza del rival tres atacala y ocupar la so casiella. Coloquialmente dizse «comer».

**Casiella:** cuadru del tableru, tamién llamáu escaque. Hai sesenta y cuatro en total, trenta y dos blanques y trenta y dos prietes.

**Categoría:** división na que s'alcuentra cada xugador/a por niveles.

**Celada:** trucu tácticu que tenta d'engañar al rival al traviés d'un aparente error cola intención de conseguir un ataque sorpresa.

**Cincuenta xugaes:** regla del axedrez aplicada cuando se lleven fechos cincuenta movimientos siguiós por xugador/a (cincuenta tiempos siguiós) ensin mover peones nin capturar pieza dalguna. La partida acabaría en tables nesti casu.

**Claváu o clavada:** pieza que nun puede o nun ha movese yá que si lo ficiera dexaría desprotexida, tres d'ella, otra pieza con más valor.

**Columna:** llinies verticales del tableru del axedrez. Hai ocho columnes representaes poles lletres ente l'A y la H.

**Combinación:** socesión de xugaes que siguen un plan.

**Componer:** aición y efeutu de reordenar les pieces sobre'l tableru. Los xugadores avecen dicir «compongo» pa espresar la so intención de colocar bien dalguna pieza ensin voluntá de movela de casiella.

**Contragambito:** en repuesta a un gambito y en llugar d'aceptalu, el xugador/a puede proponer un gambito nuevu. Dalgunos de los más conocíos son el Contragambito Albin (en repuesta al gambito de dama) y el Contragambito Falkbeer (en repuesta al gambito de rei).

**Contrariu/a:** xugador/a o equipu rival durante una partida o campeonatu.

**Coronación:** situación d'una partida qu'ocurre cuando un peón algama la última fila y nun puede seguir moviendo. Nesti casu'l peón camúdase por una pieza a escoyer pol xugador/a que lo consiga, a esceición d'otru rei. La pieza escoyida ponráse na casiella que dexa llibre'l peón.

## D

**Dama:** pieza del axedrez, llamada tamién reina, que mueve peles columnes, files y diagonales tantes casielles como tenga llibres. Ye la pieza más poderosa del xuegu y suel dase-y un valor, d'unu a diez, de nueve o diez puntos.

**Defensa:** estratexa al traviés de la qu'un xugador/a pretende sostener la so posición d'un ataque rival. Muchos entamos o apertures tienen nomes de xugadores de prestixu como la defensa Philidor, la defensa Alekhine, etc. Pueden ser simétriques (como la defensa rusa); non simétriques (como la defensa eslava), y nun tienen por qué ser namás defensives, yá qu'esisten ataques a partir d'estes defenses.

**Desarrollu:** momentu de la partida tres del entamu o apertura nel que la mayoría de les pieces yá tán en xuegu y se plantea la batalla nel tableru.

**Diagonal:** llinia reuta ente esquines y llaterales del tableru.

## E

**Elo:** sistema de puntuación emplegáu pola FIDE pa medir la fuerza de cada xugador/a al traviés de los sos resultaos pasaos. Inventólu Árpád Emrick Élő y emplégase nel axedrez dende 1971. Los y les xugadores ganen puntos al vencer nes partíes, pierden puntos coles derrotes y en casu de tables varía según la puntuación propia y la del rival.

**Enroque:** movimientu del rei nel que tamién se mueve la torre. Trátase d'una xugada pa defender al rei y desenvolver la torre na que'l rei mueve dos casielles hacia una o otra torre y esta segunda pieza se pon al llau contrariu al que taba y xunto al rei. Puede ser curtiu o llargu dependiendo del llau.

**Entamu o apertura:** comienzu de la partida. Nesti momentu caún/a de los y les xugadores trata de dominar el tableru (con enfotu nel centru) coles pieces y entama'l desarrollu de los sos plantegamientos. Suel durar ente ocho y doce tiempos.



**Equipu:** conxuntu de xugadores que s'organicen pa competir en grupu.

**Error:** equivocación demientres el xuegu.

**Escuela Romántica:** refierse a xugadores decimonónicos y anteriores que traten de buscar la guapura nel axedrez al traviés de combinaciones, sacrificios y xuegu abiertu. Dalgunos xugadores famosos d'esta Escuela son Philidor, Anderssen y Morphy.

**Escuela Clásica o Moderna:** entamada en 1860 por Steinitz, foi una revolución nel axedrez. Consistía nel análisis sistemáticu y precisu de les xugaes, les posiciones, les pieces al traviés del métodu científicu (lo que pa los antiguos xugadores de la Escuela Romántica yera aburrío y quitaba encantu al axedrez), pero que consiguió meyorar enforma la precisión y el nivel de los xugadores. Anguaño síguenla la mayoría de xugadores.

**Escuela Hipermoderna:** en repuesta a la Escuela Moderna, dalgunos xugadores optaron por buscar formes nueves de conseguir ventaya nel xuegu. Promulgaben que'l centru del tableru podía controlase dende lloñe y que nun yera necesario entamar moviendo un peón central, sinón que tamién valía mover dalgún llateral o un caballu. Dalgunos xugadores famosos d'esta Escuela son: Reti, Nimzowitsch y Tartácover.

**Estratexa:** plantegamientu que los y les xugadores desarrollen nel xuegu pa conseguir les posiciones deseaes.

**Esviamientu:** aición táutica del xuegu que consiste n'obligar al rival a mover una pieza pa conseguir un bon ataque.

## F

**Fila:** conxuntu d'ocho llinies horizontales del tableru d'axedrez. Numbérense ente l'unu y l'ocho, siendo l'unu la primer fila de les blanques.

**Final:** momentu del xuegu nel que queden poques pieces y dambos/es xugadores proceden a les maniobres finales p'algamar el so oxetivu.

**Fueya d'anotación:** plantiya na que los y les xugadores anoten les xugaes realizaes.

## G

**Gambito:** sacrificiu d'una pieza o peón a cambiu d'una ventaya na posición. Existen munchos, como'l gambito de rei, el gambito de dama, el gambito escocés, etc.

## I

**Igualdá:** situación del xuegu na que dambos/es xugadores tán asemeyaos/es y ensin ventayes significatives.

**Illegal:** movimientu non permitíu poles lleis del axedrez.

## M

**Maestru:** xugador d'axedrez de gran nivel. Esti títulu otórgalu la FIDE y tien tres niveles: Maestru, Maestru Internacional y Gran Maestru Internacional.

**Mate:** xugada d'ataque al rei na que nun esiste defensa posible. Da llugar a la victoria de la persona que lo consigue facer. Ye una abreviatura de xaque mate. Existen munchos tipos de mate, como los mates básicos (dama, dos torres, torre, dos alfiles y alfil y caballu), el mate de Lucena o de la coz, el mate de Legal, el mate del llocu, etc.

**Mate pastor:** xaque mate popular ente principiantes. Dase tres los movimientos: 1. e4 e5, 2. Dh5 Cc6, 3. Ac4 Cf6, 4. Dxf7#.

**Mediu xuegu:** momentu de la partida ente l'entamu o apertura y el final.

**Monitor/a:** persona encargada del enseñu y entrenamientu de los neños y neñes.

**Movimientu:** aición de xugar una pieza demientres una partida.

## O

**Ofrecimientu:** aición d'ufiertar daqué al rival. Por exemplu, ufiertar tables cuando una posición ta claro que nun va tener ganador/a.

## P

**Partida:** alcuentru ente dos xugadores.





**Pasapieces:** modalidá del axedrez a cuatro xugadores y dos tableros na qu'una pareya xuega frente a otra. Les regles son les mesmes del axedrez clásicu, y el ritmu de xuegu suel ser relámpagu. El gran cambiú ye que los y les xugadores n'equipu, que xueguen con colores alternos, pásense les pieces que capturen y pueden poneles sobre'l tableru otra vuelta a mou de xugada. Gana l'equipu que primero consiga facer xaque mate nuna de les dos partíes.

**Peón:** pieza del axedrez que namás mueve p'alantre de casiella en casiella y que captura en diagonal. Cada xugador/a tien ocho d'entamu, situaos per delantre'l restu de pieces. Dase-y un valor relativu, ente unu y diez, d'un puntu.

**Pieces:** conxuntu de figures coles qu'un xugador/a trata de consiguir la victoria sobre'l tableru.

**Pieza tocada:** regla qu'obliga al xugador/a a mover una pieza que yá tocó con intención de xugala: «pieza tocada, pieza xugada».

**Posición:** momentu concretu d'una partida.

**Prietes:** bandu y pieces de color escuro.

**Problema:** situación nuna partida na que se planteguen dificultaes o posibilidaes de victoria al traviés de cálculos complexos.

## R

**Rei:** pieza más importante del axedrez, yá que ye oxetivu de cada xugador/a pa consiguir la victoria. Mueve en toles direiciones una casiella. Nun tien un gran valor estratéxicu, a esceición de los finales.

**Reina:** más conocida como dama. Esti nome ta en desusu n'asturianu y en castellanu. Sicasí, n'otres llingües emplégase una traducción de reina pa nomar esta pieza, como n'inglés, que ye *Queen*.

**Reló:** instrumentu de midición del tiempu emplegáu pa que les partíes nun se proullonguen enforma.

**Resultáu:** consecuencia de terminar la partida na que los y les xugadores pueden ganar, perder o entablar.

**Rival:** xugador/a o equipu adversariu.

## S

**Sacrificiu:** entregar una pieza o un peón al rival pa consiguir una ventaya mayor.

## T

**Tableru:** escenariu del xuegu del axedrez. Trátase d'una tabla rectangular, xeneralmente de madera o plásticu, dividida en sesenta y cuatro casielles, trenta y dos blanques y trenta y dos prietes.

**Tables:** dánse cuando nun hai posibilidá de que nengún xugador/a pueda algamar la victoria o por alcuertu ente dambos/es. Da llugar a un empate.

**Tar apuráu/ada:** momentu del xuegu nel qu'un xugador/a tien pocu tiempu disponible pa facer les sos xugaes.

**Tar en xuegu:** tar xugando.

**Tar obligáu/ada a mover:** momentu d'una partida na qu'un xugador/a al que-y toca mover nun tien más remediú qu'empeorar la so posición; sedría preferible pasar xugada, pero nun se puede. Conózse tamién pola pallabra n'alemán «tar en zugzwang».

**Tar perdiu/ida:** situación del xuegu na qu'un xugador/a nun tien opciones nin esperances d'algamar un resultáu positivu.

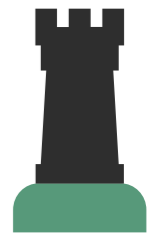
**Táutica:** movimientu o conxuntu de movimientos que se faen col oxetivu d'algamar un resultáu positivu a curtiu o mediu plazu.

**Tiempu:** puede referise a dos coses. Al tiempu físicu (de reló) que-y queda a cada xugador/a, o a dos movimientos consecutivos (ún de cada xugador/a). Ye dicir, si na partida dambos/es xugadores ficieren caún/a cincuenta xugaes, sedríen en total cien xugaes completaes ente dambos/es pero namás sedríen cincuenta tiempos.

**Tornéu:** llamáu tamién campeonatu.

**Torre:** pieza del axedrez que se coloca al entamu o apertura nes esquines del tableru. Cada xugador/a tien dos al empezar a xugar. Mueven peles columnes y peles files y el so valor relativu, ente unu y diez, ye de cinco puntos.

**Trebeyu:** nome téunicu de les casielles del tableru.



## V

**Ventaya:** posición na qu'un xugador/a tien munches más posibilidaes de victoria que'l so rival.

## X

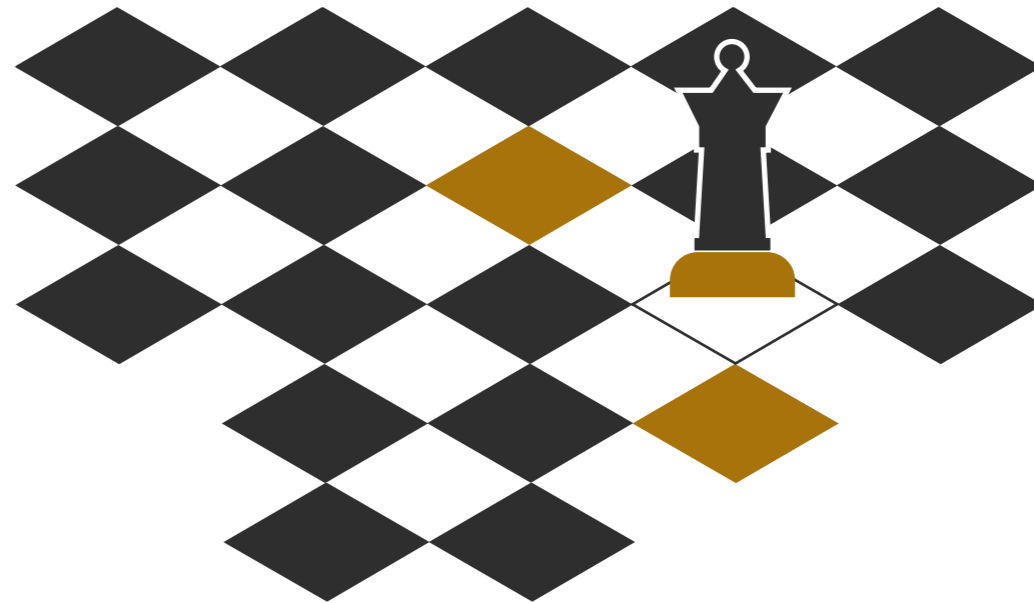
**Xaque:** xugada o posición na qu'un rei ta atacáu por una o delles pieces.

**Xaque mate:** xugada o posición na qu'un rei ta atacáu por una o delles pieces y nun hai nenguna manera de defendelu. Da llugar a la victoria de la persona que consigue facelo.

**Xuegu abiertu:** cuando s'entama la partida moviendo'l peón de rei dos casielles (1.e4) trátase d'una apertura o entamu abiertu. Suel xenerar posiciones nes que los peones nun queden bloquiaos y les pieces pueden mover más llibres pel tableru.

**Xuegu zarráu:** cuando s'entama moviendo'l peón de dama dos casielles (1.d4) trátase d'una apertura o entamu zarráu. Ye habitual que los peones queden bloquiaos ente sí, faciendo que les pieces de movimientu llargu (alfiles, torres y dames) tengan más dificultaes pa dominar les posiciones.

**Xugador/a:** persona que xuega al axedrez.



5 Sabíes que...



#### Sabíes que...

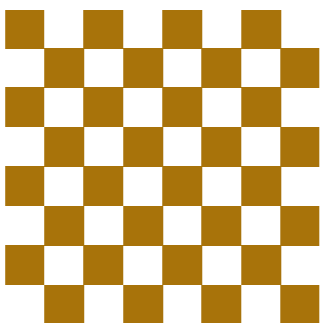
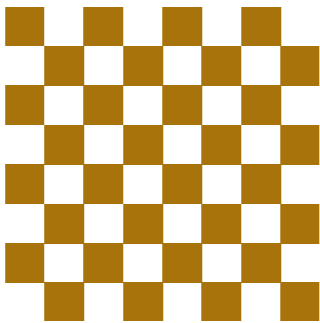
• Homes y mueres xuegen n'igualdá de condiciones en torneos, onde tamién pueden xugar neños/es, xente adulto y persones mayores.

• Judit Polgar foi la primer muyer en tar ente los diez meyores xugadores del mundu, llegando a tar la quinta y a ganar nuna partida al campeón del mundu d'entós, Garri Kaspárov.

• L'axedrez ye protagonista nel cine y na televisión en delles películes y series mui famoses como *La Fiebre del ajedrez* (1925), *El séptimo sello* (1957), *En busca de Bobby Fischer* (1993), *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001), *El caso Fischer* (2014) y *Gambito de Dama* (2020).

• La serie *Gambito de Dama* foi la más vista en tola historia de Netflix hasta 2020 con 62 millones de reproducciones nun añu.

• L'axedrez nel mundu de los videoxuegos ye ún de los entretenimientos más populares y practicaos ente les persones qu'esfruten coles recreatives y les plataformes de PC, Nintendo, PlayStation y Xbox. Ta presente en decenes de máquinas de distintes cases a lo llargo de los años.



• Claude Shannon calculó qu'esisten munches más posiciones posibles nel axedrez ( $10^{120}$ ) que la cantidá total d'átomos estimada pal universu ( $10^{82}$ ).

• Nel mundu hai más de 600 millones de persones que saben xugar al axedrez.

• La FIDE (Federación Internacional d'Axedrez) tien anguaño más de 350.000 xugadores federaos y federaes con puntuación Elo de 190 países distintos.

• AlphaZero, la IA de Google, foi capaz d'aprender a xugar al axedrez al máximu nivel partiendo namás de les regles del xuegu en 2017.

• El primer xuegu autómatu del mundu foi una máquina d'axedrez que sabía dar xaque mate con una torre dende cualquier posición llamáu L'Axedrecista (1912). Inventólu l'español Leonardo Torres Quevedo.

• Persones como Napoleón, Marcel Duchamp, Santiago Ramón y Cajal, Albert Einstein, Stephen Hawking y Julia Roberts yeren o son grandes aficionaos al axedrez.

• Anguaño pueden descargase programes d'axedrez pa usu personal más potentes que la máquina que venció a Kaspárov en 1997 (Deep Blue).

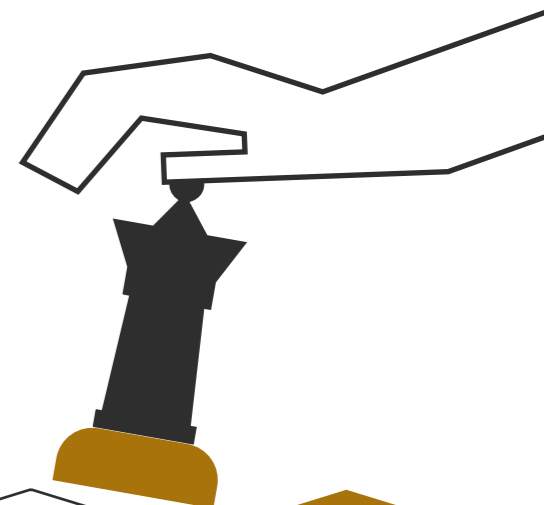
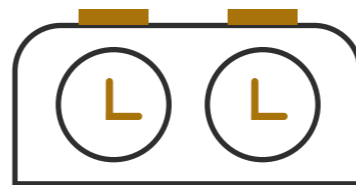
#### Sabíes que...

• El reló d'axedrez introdúxose per primer vez nel Tornéu de Londres de 1862.

• Nel añu 1500 el matemáticu italianu Luca Pacioli redactó un manuscritu llamáu *De ludo scachorum* (*Sobre'l xuegu del axedrez*) qu'ilustró Leonardo da Vinci.

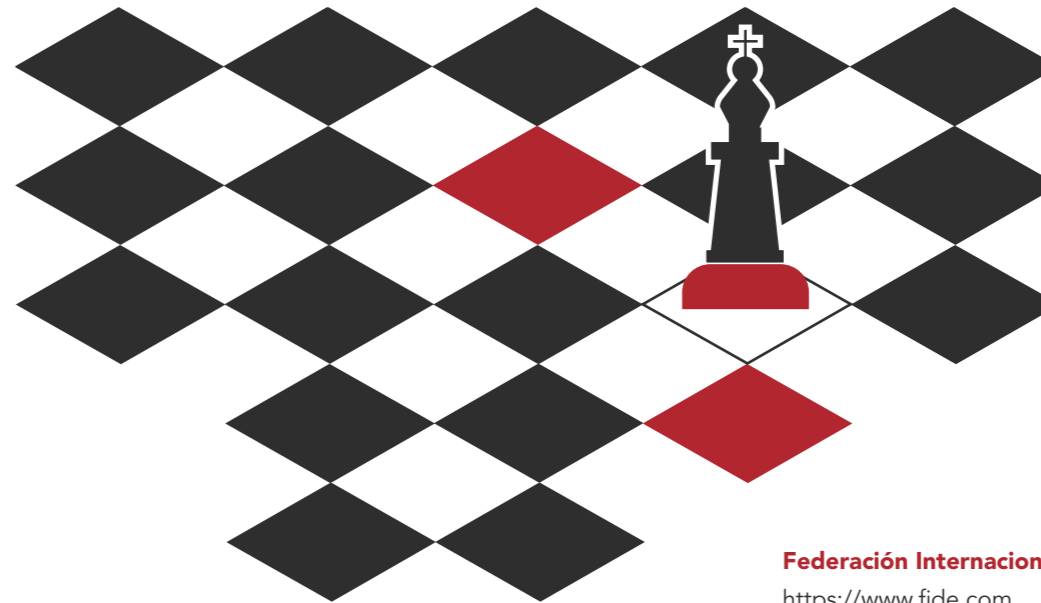
• En 1038 el califa de Bagdad fizo un poema sobre axedrez:

*¡Oh tu!, que censures con cinismu  
el nuesu xuegu favoritu y d'él te burlles,  
sepas que ye pura y sutil ciencia.  
El disipa l'aflicción estrema,  
reconforta al enamoráu inquietu,  
y aparta al bebedor de los escesos.  
Si acecha o amenaza'l riesgu,  
aconseya nel so arte al guerreru.  
Él nos presta compañía  
cuando nos domina l'aburrimientu.*





• Una de les lleendes más conocíes sobre l'orixe del axedrez, escrita nel añu 934 por Al-Masudi, llévanos a La India, onde un rei llamáu Sheram perdió al fíu nuna batalla, lo que lu dexó desconsoláu, hasta qu'un súbditu llamáu Sissa-y presentó un xuegu del qu'aseguraba que-y diba quitar les penes. Cuando entamaron a xugar, Sheram escaeció'l dolor, polo que'l rei quixo recompensar al sabiu conseyeru, Entós Sissa fizo la so propuesta, que consistía en poner un granu de trigu na primer casiella del tableru, dos na segunda casiella, cuatro na tercera... asina hasta completar les 64 casielles del tableru. El rei, estrañáu por tan «mísera» recompensa entrugó-y si nun quería más riqueces y accedió al pidimientu del sabiu. Al otru día, mientras xintaba, quixo saber si yá taba pagada la recompensa, a lo qu'otru conseyeru respondió que los matemáticos acababen de calcular la cantidá de granos de trigu que-y correspondíen a Sissa y que nun había tantu cereal nin nel so reinu nin nel mundu enteru, yá que precisaben de más de 18 trillones de granos, exautamente 18.446.744.073.709.551.615.



## 6 Páxines web

**Federación Internacional d'Axedrez:**

<https://www.fide.com>

**Federación Española d'Axedrez:**

<https://feda.org>

**Federación d'Axedrez del Principáu d'Asturies:**

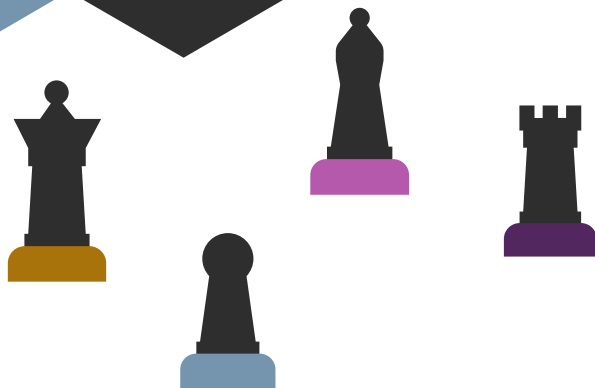
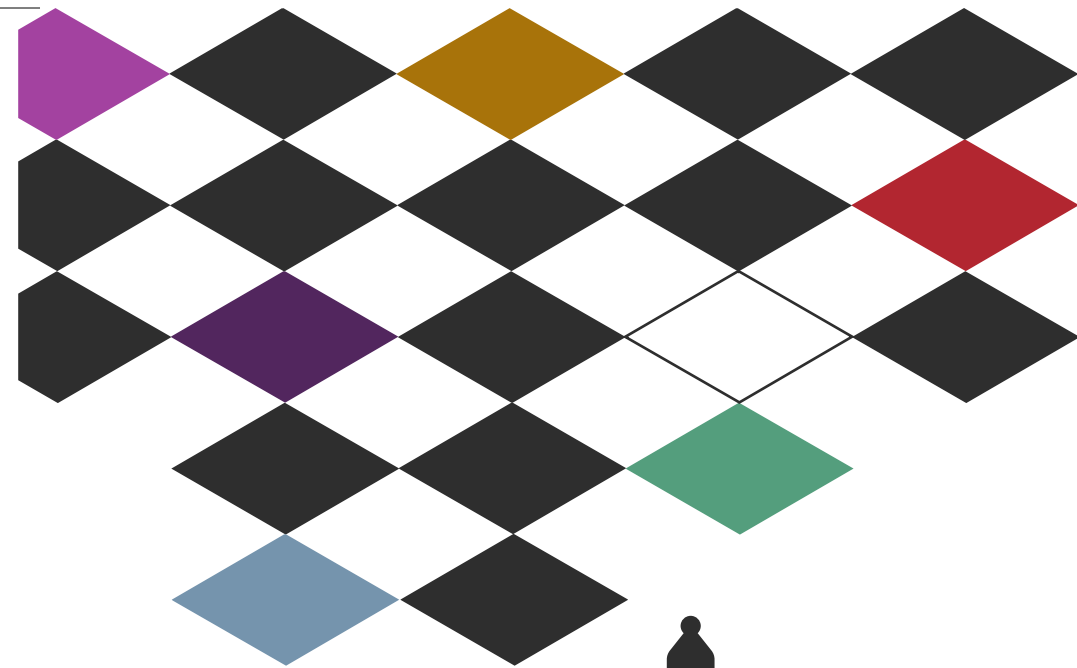
<https://www.ajedrezastur.es>

**Plataformes populares pa xugar al axedrez en llinia de baldre:**

- <https://www.chess.com>

- <https://chess24.com>

- <https://www.ajedrez-online.eu>



*xixón*

Cultura  
y Educación

Oficina de Normalización Llingüística