

JGB – Curso básico de ajedrez

Jordi González Boada

Índice

Curso básico de Ajedrez.....	1
Introducción.....	2
El tablero.....	2
La disposición de las piezas y peones.....	3
Finalidad.....	4
La captura.....	4
El valor de las piezas.....	4
El alfil en ajedrez.....	6
Movimiento del alfil.....	6
Captura con alfil.....	7
La torre en ajedrez.....	9
Movimiento de la torre.....	9
Captura con torre.....	10
La dama en ajedrez.....	12
Movimiento de la dama.....	12
Captura con dama.....	13
El caballo en ajedrez.....	15
Movimiento del caballo.....	15
Captura con caballo.....	16
El rey en ajedrez.....	18
Movimiento del rey.....	18
Captura con rey.....	19
Un movimiento especial del rey: el enroque.....	20
Realización del enroque: cómo y cuándo puede hacerse.....	21
El peón en ajedrez.....	24
Movimiento del peón.....	24
Captura con peón.....	25
Captura al paso.....	25
La promoción.....	26
Jaque, jaquemate, rey ahogado y tablas.....	28
Jaque.....	28
Jaque mate.....	29
Rey ahogado.....	30
Tablas.....	31

Índice

Sistemas de anotación de las partidas.....	32
Sistema de anotación algebraica abreviada.....	32
Otros sistemas de anotación de partidas.....	35
Sistema algebraico.....	36
Sistema descriptivo.....	36
Sistema de anotación internacional para partidas por correspondencia.....	40
 Mates básicos: introducción.....	 42
 Mates básicos: Mate con dos Torres.....	 43
Mate con dos Torres.....	43
 Mates básicos: Mate con Dama.....	 48
Mate con Dama.....	48
 Mates básicos: Mate con una Torre.....	 52
Mate con una Torre.....	52
 Mates básicos: Mate con dos Alfiles.....	 57
Mate con dos Alfiles.....	57
 Mates básicos: Mate con Caballo y Alfil.....	 63
Mate con Caballo y Alfil.....	63

Curso básico de Ajedrez

Jordi González Boada

Todas las imágenes de piezas utilizadas son de uso gratuito o se rigen por la
GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Este curso de **Ajedrez**, tanto en su formato *html* como en *pdf*, sólo puede ser usado con carácter personal.
Queda expresamente prohibida su comercialización. El citado curso esta protegido por las leyes sobre derechos de autor. Así mismo queda prohibida su utilización total o parcial, incluidas las imágenes, en cualquier otra página web o cualquier otro medio de difusión si autorización por escrito del autor. También queda prohibido realizar *enlaces* de acceso directo al archivo *zip* que contiene esta versión *pdf* desde otras páginas web diferentes a la propia.

© Jordi González Boada – 2001
<http://www.jordigonzaezboada.com>

Archivo pdf hecho con [HTMLDOC](#)

Introducción

El tablero

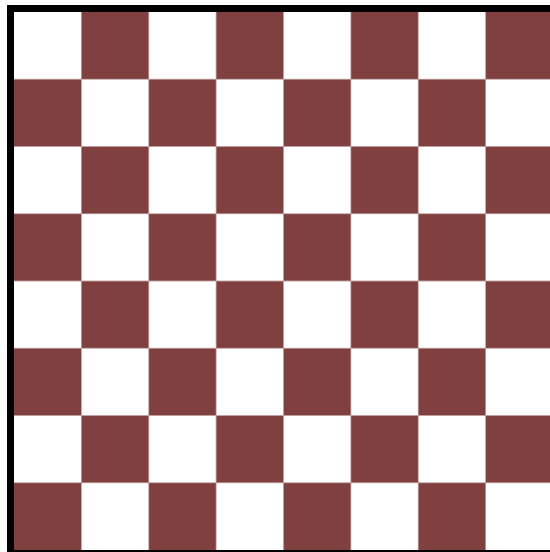
El ajedrez es un juego en el que existen dos bandos (jugadores) que se disponen uno en frente del otro delante de un tablero. Este consta de 64 casillas: 32 blancas y 32 negras (aunque se las denomina así, el color no tiene porque ser este sino simplemente pueden ser casillas de color claro y oscuro respectivamente).

Sobre el tablero se pueden observar tres tipos de líneas: **columnas**, **filas** y **diagonales**.

Columnas: Son las líneas de casillas de color alternante que van desde un jugador hasta el otro. Por tanto se disponen de manera perpendicular a estos.

Filas: Son las líneas de casillas de color alternante que se disponen de manera paralela a ambos jugadores.

Diagonales: Son las líneas formadas por casillas del mismo color unidas por sus vértices. Se sitúan oblicuamente a los jugadores.



La disposición de las piezas y peones

Debemos empezar diciendo que el tablero se dispone de manera tal que en la **esquina izquierda** del lado del tablero que da a cada jugador debe de haber una **casilla** de color oscuro (**negra**).

Por otro lado hay que decir que en ajedrez se diferencia entre las piezas (**caballo**, **alfil**, **torre**, **dama** y **rey**) y los peones, este no es una pieza sino simplemente eso, un **peón**.



Las piezas se disponen en la fila más cercana a cada jugador, situándose en el centro de ella el **rey** y la **dama**; teniendo en cuenta que la **dama** siempre se debe encontrar, en la posición inicial, sobre una casilla de su mismo color (**dama** blanca sobre casilla blanca y **dama** negra sobre casilla negra).

Desde aquí a ambos lados, y saliendo hacia el exterior del tablero, se sitúa un **alfil**, un **caballo** y una **torre**.

Los peones se disponen en la segunda fila desde el jugador.

Como se puede observar se ocupan tanto las casillas negras como las blancas (no como en el juego de las damas donde sólo se ocupan, y utilizan, las casillas negras).

Finalidad

La finalidad del ajedrez es conseguir capturar el rey enemigo. Aunque en realidad esto nunca se produce, pues se da por terminada la partida cuando el rey forzosamente valla a ser capturado en el siguiente movimiento ([jaque mate](#), [rey ahogado](#)). Además también se puede acabar la partida por producirse una situación de [tablas](#) (el [rey ahogado](#) es un caso particular de [tablas](#)) o por mutuo acuerdo.

La captura

La captura en ajedrez siempre se hace de la siguiente manera: se retira la pieza capturada y se coloca en su lugar (en la misma casilla) la pieza o [peón](#) con el que se ha realizado la captura (no como en el juego de las damas en el que la pieza que captura salta por encima de la pieza capturada y se sitúa en la siguiente casilla).

El valor de las piezas

Las piezas y los peones no tienen el mismo valor; tampoco unas piezas respecto a otras. Esto es debido, como se verá más adelante, a que cada una tiene una manera particular de moverse. Aún así, debido a que sólo les vamos a dar un valor simplificado, vamos a tratar este tema ahora (en vez de hacerlo después de ver sus maneras de mover. *Siempre puedes saltarte esta parte ahora y verla después de haber visto como mueven las piezas, o verlo ahora y también después*).

El valor de las piezas podría ser, dando al [peón](#) un valor unitario (por ser el de menor valor):

- [Peón](#): 1 Punto.
- [Caballo](#): 3 Puntos.
- [Alfil](#): 3 Puntos.
- [Torre](#): 5 Puntos.
- [Dama](#): 10 Puntos.

Aunque suele ser también habitual darle al [peón](#) un valor de 100 unidades; entonces la valoración quedaría como sigue:

- [Peón](#): 100 Puntos.
- [Caballo](#): 300 Puntos, también para el [caballo](#) es habitual el valor 275 (en vez de 300).
- [Alfil](#): 300 Puntos.
- [Torre](#): 500 Puntos.

- **Dama:** 1000 Puntos, también para el **dama** es habitual el valor 900 (en vez de 1000).

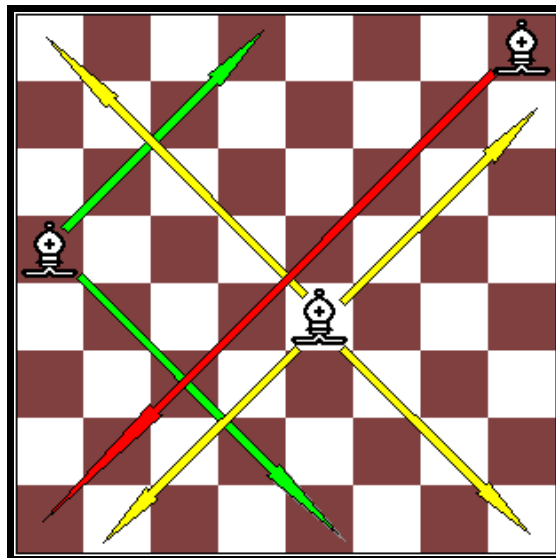
Como habréis observado no se a incluido al **rey** pues este es el centro del juego, la captura del **rey** enemigo. El **rey** simplemente no tiene precio.

Estas valoraciones nos pueden ser útiles a la hora de realizar cambios, pero no las toméis al pie de la letra pues el valor real depende en parte de la situación del tablero.

El alfil en ajedrez

Movimiento del alfil

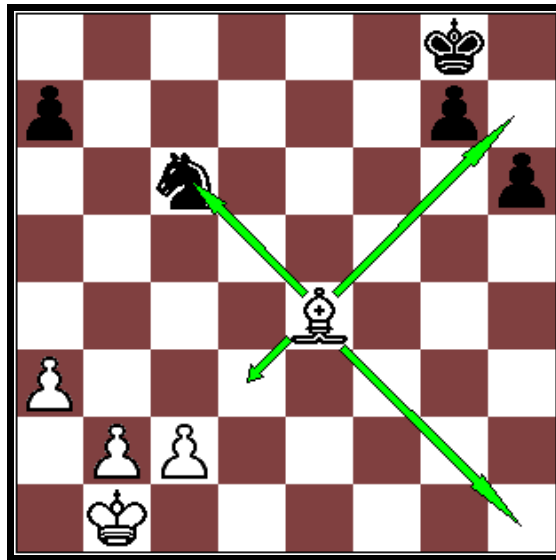
El **alfil** puede **mover** en **diagonal** (casillas del mismo color unidas por sus vértices), tanto hacia adelante como hacia atrás. Por lo que puede jugar como máximo a 13 casillas. El mínimo número de movimientos se da si el **alfil** se encuentra en un lateral del tablero o en una esquina.



Debido a su movimiento el **alfil** se ve obligado a permanecer siempre en casillas del mismo color por lo que a lo largo de la partida sólo puede llegar a ocupar 32, de las 64, casillas del tablero.

Por cada bando, como ya se ha dicho, hay dos alfiles: uno que corre por las casillas blancas y otro que lo hace por las negras.

No puede, como ocurre con el **caballo**, pasar por encima de otras piezas o **peones** –ya sean propias o del contrario–. En este ejemplo el **alfil** sólo puede jugar a 9 casillas, incluida la **c6**. (ver [anotación en ajedrez](#)).



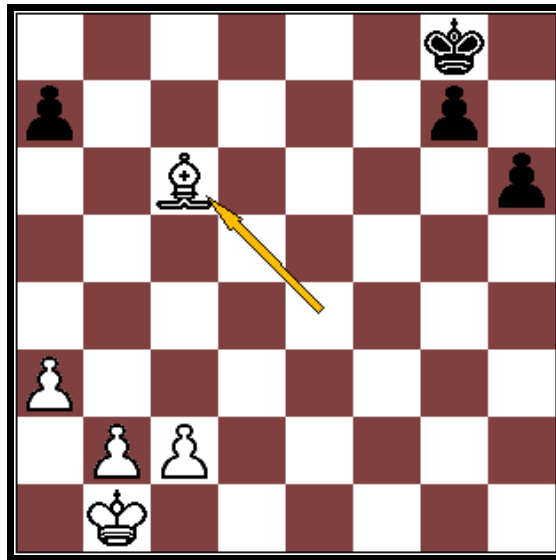
Captura con alfil

El **alfil** realiza la **captura** de la misma forma en la que mueve.

Como ya se ha dicho anteriormente en este curso de ajedrez, la **captura** se hace sustituyendo la pieza capturada por la que captura (¡en la misma casilla, no como en el juego de las damas!).

En el caso de que el **alfil** blanco capturase el **caballo** del anterior tablero situado en **c6** (ver [anotación en ajedrez](#)), la posición final sería:

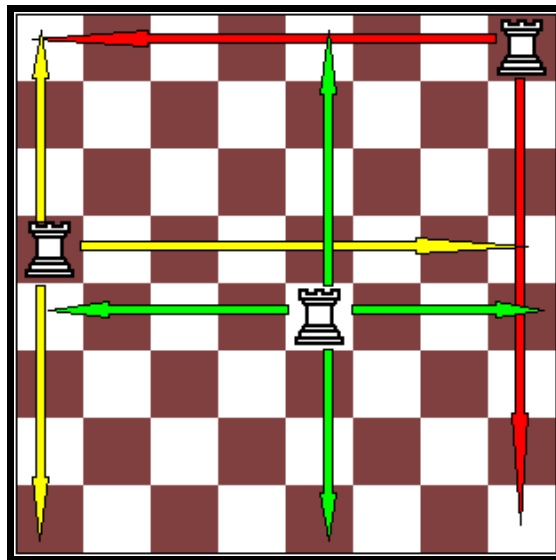
El alfil en ajedrez



La torre en ajedrez

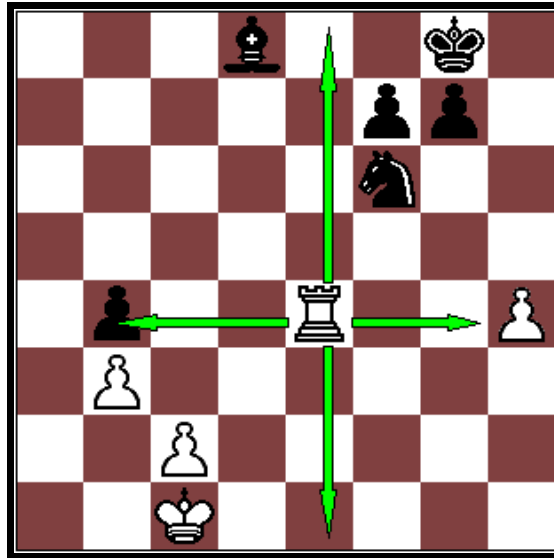
Movimiento de la torre

La **torre** sólo puede **mover** de manera paralela o perpendicular a los jugadores, es decir, sólo puede jugar a través de las [filas](#) y [columnas](#):



Es por ello que como máximo puede jugar 14 casillas, ya se encuentre esta en el centro, en el lateral o en una esquina del tablero.

No puede, como ocurre con el [caballo](#), pasar por encima de otras piezas o [peones](#) –ya sean propias o del contrario–. Por ello la **torre** de este ejemplo sólo podría jugar a 12 casillas, incluida la **b4**. (ver [anotación en ajedrez](#)).



Si te fijas, en un tablero vacío, el número de casillas a las que puede ir una **torre** no varía si esta está en el centro del mismo, en uno de sus laterales o en una esquina.

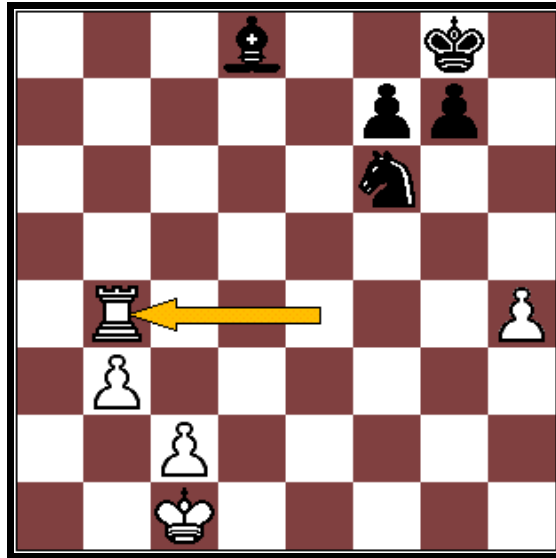
Captura con torre

La **torre** realiza la **captura** de la misma forma en la que mueve.

Como ya se ha dicho anteriormente en este curso de ajedrez, la **captura** se hace sustituyendo la pieza capturada por la que captura (¡en la misma casilla, no como en el juego de las damas!).

En el caso de que la **torre** blanca capturase el peón del anterior tablero situado en **b4** (ver [anotación en ajedrez](#)), la posición final sería:

La torre en ajedrez



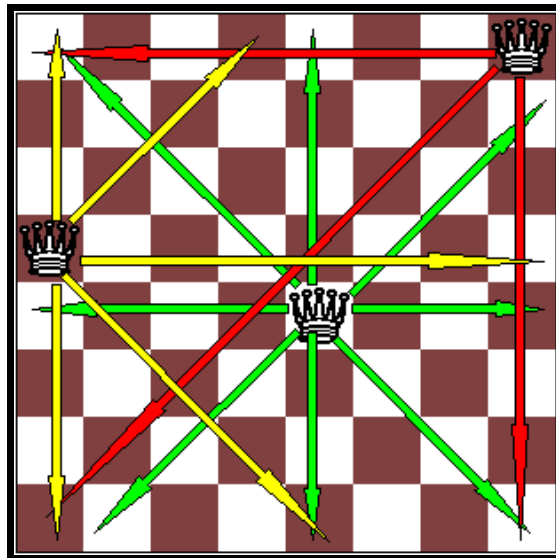
La dama en ajedrez

La **dama** corresponde a la reina, pero no se suele utilizar este último nombre para que no coincida, a la hora de hacer la **anotación** de las partidas, su inicial con la del **rey**.

Movimiento de la dama

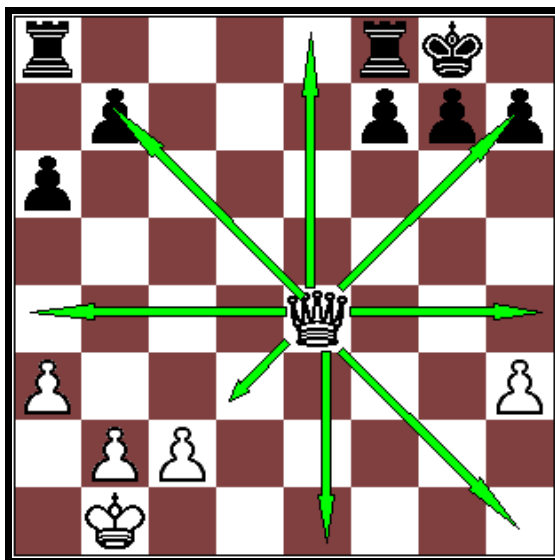
La **dama** es la pieza de ajedrez más importante (descontando por supuesto al **rey**, pues su **captura** es la finalidad de este juego); esta importancia viene dada por el hecho de que es la pieza de mayor movilidad, lo cual le confiere el mayor campo de acción de entre todas las piezas de ajedrez. El movimiento de la **dama** está constituido por la combinación de los movimientos de **alfil** y **torre**.

La **dama** puede **mover** en **diagonal** (casillas del mismo color unidas por sus vértices) o siguiendo una **columna** o una **fila**, todo esto tanto hacia adelante como hacia atrás. Por lo que puede jugar como máximo a 27 casillas. Si la **dama** se encuentra en un lateral del tablero sus posibles movimientos serán menores; el mínimo número de movimientos posibles se dará cuando la **dama** se encuentra en una esquina del tablero.



No puede, como ocurre con el **caballo**, pasar por encima de otras piezas o **peones** –ya

sean propias o del contrario—. En este ejemplo la **dama** sólo puede jugar a 24 casillas, incluidas la **b7** y la **h7**. (ver [anotación en ajedrez](#)).



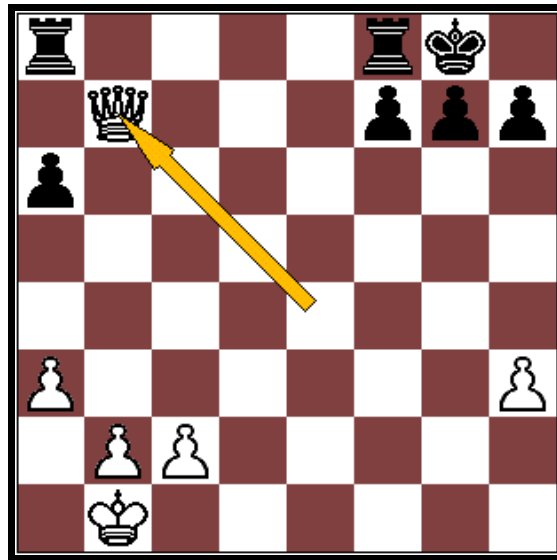
Captura con dama

La **dama** realiza la **captura** de la misma forma en la que mueve.

Como ya se ha dicho anteriormente en este curso de ajedrez, la **captura** se hace sustituyendo la pieza capturada por la que captura.

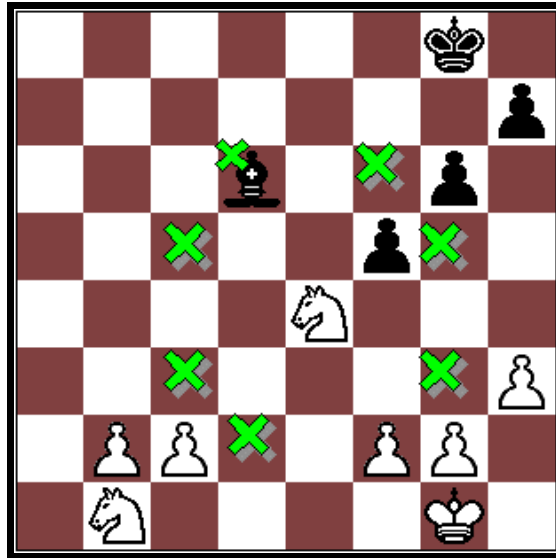
En el caso de que la **dama** blanca capturase el peón del anterior tablero situado en **b7** (ver [anotación en ajedrez](#)), la posición final sería:

La dama en ajedrez



que el **caballo** se puede trasladar a cualquiera de las 64 casillas del tablero, cosa que no sucede con el **alfil**.

En el movimiento de otras piezas se ha hecho incapie en el hecho de que estas no pueden "saltar" por encima de otras piezas o **peones**. Esto a sido así por el hecho de que el ***caballo*** si puede hacerlo debido a su peculiar movimiento.

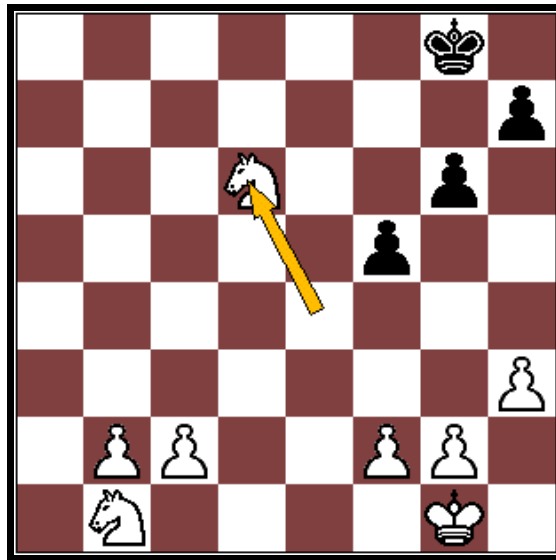


Captura con caballo

El **caballo** realiza la **captura** de la misma forma en la que mueve.

En el anterior tablero el ***caballo*** blanco podría capturar al **alfil** negro situado en la casilla **d6** (ver [anotación en ajedrez](#)), quedando la posición final después de dicha captura como sigue:

El caballo en ajedrez

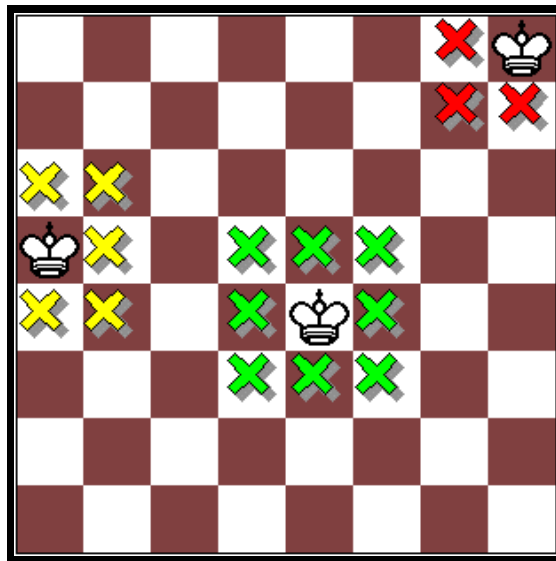


El rey en ajedrez

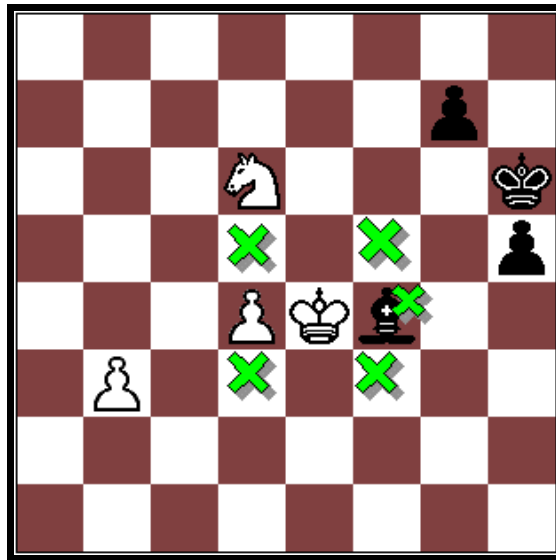
Movimiento del rey

El **rey** es la pieza clave del ajedrez, pues como ya se a dicho la **finalidad** del juego es la de capturar el **rey** enemigo.

El **rey** puede **mover** en **diagonal** (casillas del mismo color unidas por sus vértices) o siguiendo una **columna** o una **fila**, todo esto tanto hacia adelante como hacia atrás, pero sólo puede desplazarse a una casilla de distancia. Es decir, que tiene el mismo movimiento que la **dama** pero limitado a una casilla de distancia. Puede mover a todas las casillas que hay a su alrededor, siempre que esta no este ocupada por una pieza o peón propio.



Por tanto puede jugar como máximo a 8 casillas, en el centro. Si el **rey** se encuentra en un lateral del tablero sus posibles movimientos serán menores; el mínimo número de movimientos posibles se dará cuando el **rey** se encuentra en una esquina del tablero.

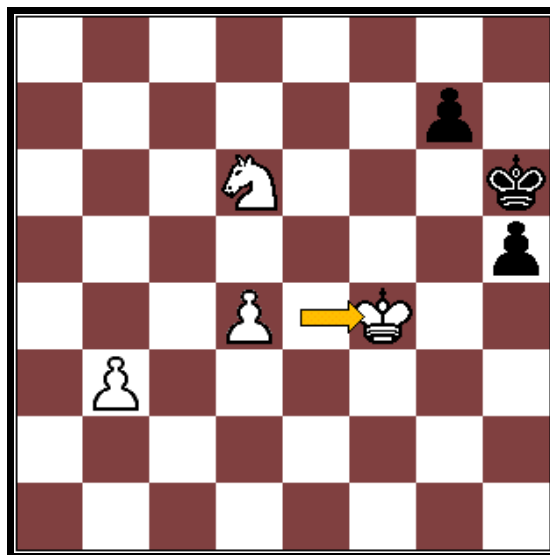


Captura con rey

El **rey** realiza la **captura** de la misma forma en la que mueve.

Como ya se ha dicho anteriormente en este curso de ajedrez, la **captura** se hace sustituyendo la pieza capturada por la que captura.

En el caso de que el **rey** blanco capturase el **alfil** negro del anterior tablero situado en **f4** (ver [anotación en ajedrez](#)), la posición final sería:



Un movimiento especial del rey: el enroque

El **enroque** es el único movimiento en el que se mueven dos piezas en la misma jugada, el **rey** y una de las **torres**. Al ser un movimiento del **rey** este se debe mover en primer lugar (*si se moviese primero la torre ya no se podría mover el rey, pues entonces se supondría que habríamos hecho un movimiento con la torre y no con el rey*, así que no os olvidéis de esto cuando queráis hacerlo).

Además es el único movimiento en el que el **rey** puede mover una distancia distinta a una casilla, mueve dos casillas.

El **rey** tiene la posibilidad de realizar el **enroque** con cualquiera de las dos **torres** (pero sólo con una de ellas, pues cada jugador puede realizar sólo un **enroque** a lo largo de la partida). Esto quiere decir que se puede realizar con la **torre** que está en el lado del **rey** o con la **torre** que se encuentra en el lado de la **dama**, el primer caso es el denominado **enroque corto** pues es la **torre** más cercana al **rey** (se anota como: O-O) y el segundo es el denominado **enroque largo** (se anota como: O-O-O).

Realización del enroque: cómo y cuándo puede hacerse

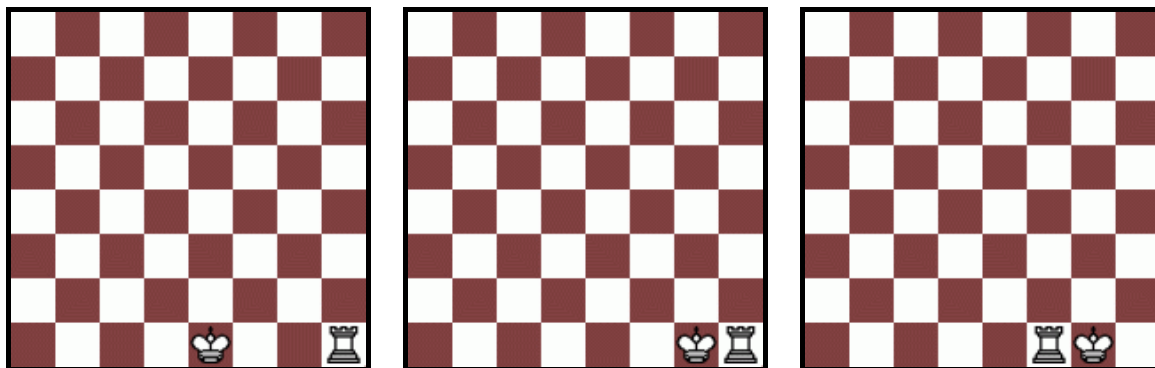
Cómo:

El **enroque** se hace moviendo el **rey** dos casillas hacia el lado de la **torre** con la que se va a hacer el **enroque** y a continuación, en el mismo movimiento, se sitúa la **torre** con la que se hace el **enroque** al otro lado del **rey**.

En los ejemplos que se presentan a continuación (uno para el **enroque corto** y otro para el **enroque largo**) el primer tablero de cada ejemplo presenta la posición inicial, antes de realizarse el **enroque**; los dos últimos tableros de ambos ejemplos presentan las "fases" del **enroque**, pero no se debe olvidar que estos tableros corresponden a un único movimiento (y no a dos).

Enroque corto:

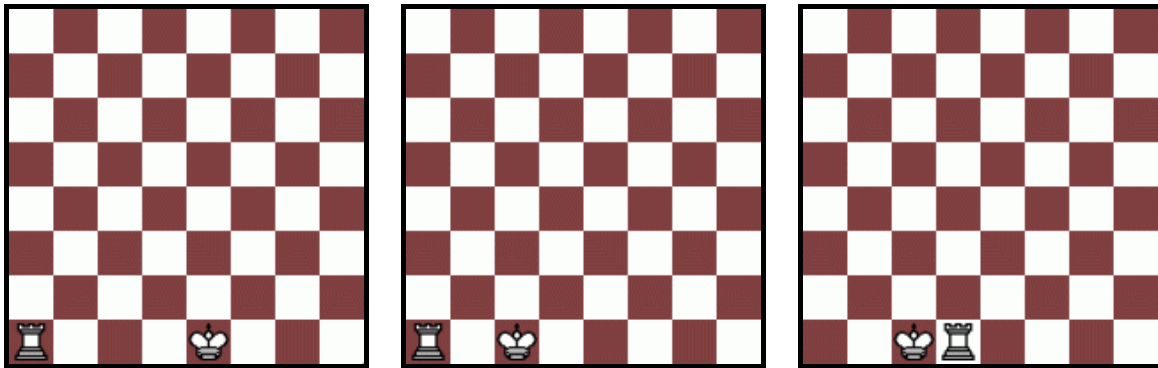
El **rey** se queda a una casilla de la esquina **h1** (ver [anotación en ajedrez](#)).



Enroque largo:

El **rey** se queda a dos casilla de la esquina **a1** (ver [anotación en ajedrez](#)).

Al encontrarse más al centro que en el **enroque largo** teóricamente estaría en una posición para su defensa peor que en el **enroque corto**. Sobre esto ya se hablará más adelante en el curso.



Cuándo:

El **enroque** no se puede realizar en todas las circunstancias, para poder **enrocar** se deben cumplir cuatro requisitos, estos son:

1. No se debe haber movido el **rey** y la **torre** con la que se va a hacer el **enroque**, no se puede hacer ni aunque la pieza movida se halla vuelto a colocar en su posición inicial. Por tanto si se ha movido el **rey** se pierde toda posibilidad de **enrocar**; no así si se ha movido sólo una de las **torres**, pues queda otra con la que se podría realizar.
2. El **rey** no puede encontrarse en situación de **Jaque** (el **rey** no puede estar atacado por una pieza o **peón** enemigo):



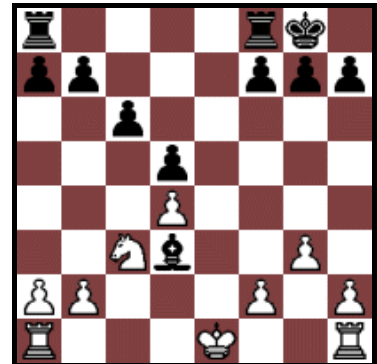
En la posición de este diagrama las blancas no pueden **enrocar** pues su **rey** está siendo atacado por la **torre** negra de **e8** (ver [anotación en ajedrez](#)).

3. Deben encontrarse libres las casillas situadas entre el **rey** y la **torre** con la que se quiere hacer el **enroque**:



En este diagrama el **rey** blanco podría hacer el **enroque corto**, pero no el **enroque largo** pues se interpone el **caballo** entre él y la **torre**. No se puede hacer ni aunque, como en este caso, la posición final sea factible de colocarse. En otros casos no sucede así pues la **torre** o el **rey** se debería colocar en una casilla donde ya se encuentra otra pieza; ni aunque esta sea una pieza enemiga (el **rey** no puede capturar una pieza enemiga al hacer el **enroque**).

4. El **rey** no puede pasar por una casilla dominada por una pieza o **peón** contrario.



El **alfil** negro impide el **enroque corto** pues domina una casilla por la que debe pasar el **rey** blanco (f1, ver [anotación en ajedrez](#)), pero no impide el **enroque largo** aunque la **torre** deba pasar por una casilla (b1, ver [anotación en ajedrez](#)) dominada por el **alfil** negro.

El peón en ajedrez

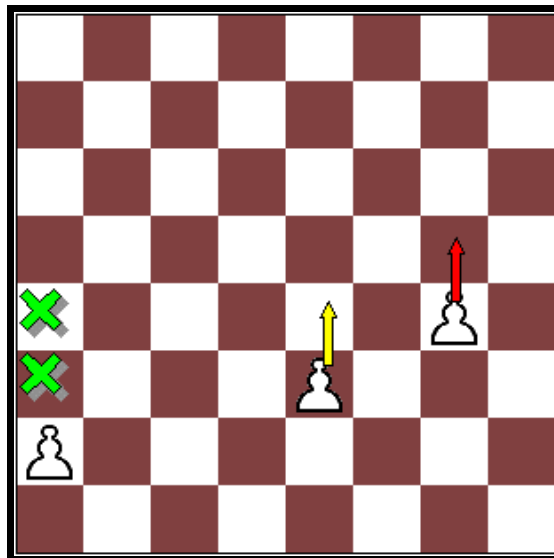
Movimiento del peón

El **peón** se **mueve** a través de la **columna** en la que se encuentre de una en una casilla. Al contrario que las piezas (**caballo**, **alfil**, **torre**, **dama** o **rey**) este siempre debe mover hacia adelante, no puede retroceder.

El peón no es una pieza sino simplemente eso, un **peón**.

El **peón** desde su posición inicial, y sólo en esta ocasión, puede mover una o dos casillas. Una vez se a movido, aunque sólo halla sido una casilla, sólo lo podrá hacer de una en una casilla.

El **peón**, como la mayoría de las piezas, no puede saltar por encima de otras piezas o peones (suyos o del contrario); por lo que si en su posición inicial hay otra pieza o **peón** delante, dicho **peón** no podrá realizar movimiento alguno (aunque la segunda casilla esté libre).

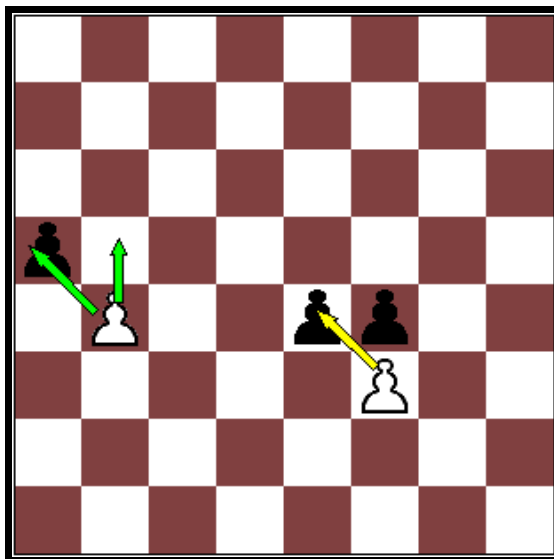


Captura con peón

El **peón**, al contrario que las piezas, no realiza la **captura** de igual forma en la que mueve, sino que lo hace en **diagonal**.

En este tablero en **peón** situado en la casilla **b4** (ver [anotación en ajedrez](#)) tiene la posibilidad de avanzar a **b5** o de capturar el **peón** negro de la casilla **a5**. Por contra el **peón** situado en **f3** sólo puede capturar el **peón** negro que se encuentra en **e4**; no puede capturar el **peón** de **f4** ni por supuesto avanzar por la columna en la que se encuentra.

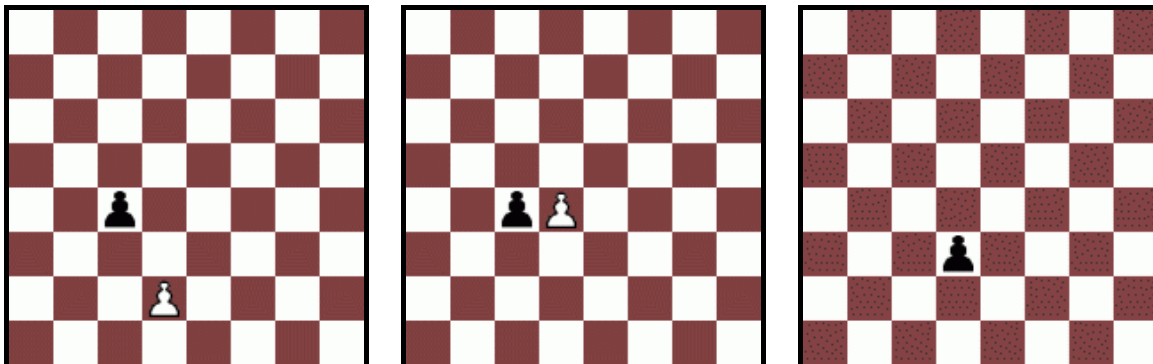
Es sólo en estos casos, durante la **captura**, que un **peón** puede cambiar de columna.



Otras curiosidades del **peón** son las de poder realizar la llamada **captura al paso** y la de tener la posibilidad de **promocionar**. Estas dos jugadas de peón se explican a continuación:

Captura al paso

Como ya se ha dicho, el **peón** tiene la posibilidad de en su movimiento inicial avanzar una o dos casillas. En este último caso, y si se encuentra un **peón** contrario en alguna de las dos casillas situadas al lado de la casilla a la que a movido puede ser capturar dicho **peón** como si en vez de haber movido dos casillas lo hubiese hecho tan sólo una. Esta es la llamada **captura al paso**.



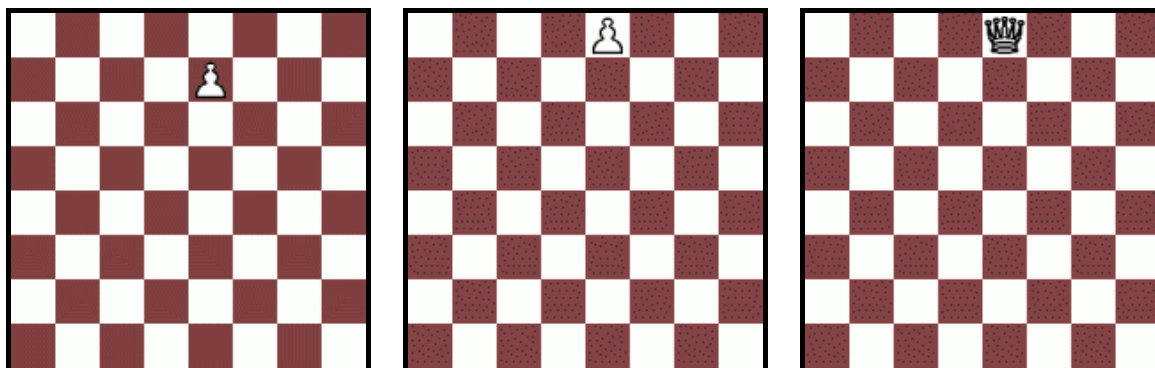
Hay que tener en cuenta que la **captura al paso** tan sólo se puede realizar en la jugada inmediatamente posterior y sólo si el **peón** a capturar a avanzado dos casillas. Si no se ejerce esa posibilidad en dicha ocasión, con ese **peón**, ya no se podrá hacer en otro momento de la partida.

La promoción

Si los peones no pueden retroceder, ¿qué pasa cuando uno de ellos llega a la última casilla?

Entonces se produce lo que se llama **promoción**: el peón debe ser cambiado por cualquier pieza (**caballo**, **alfil**, **torre** o **dama**), excepto el **rey**. La **promoción** del **peón** se hace en cuanto este llega a la última casilla, no se espera a la siguiente jugada ni nada parecido (Los tableros segundo y tercero por tanto son simultáneos, una vez llega el peón este se cambia por una pieza a excepción del **rey**, pues sólo puede haber uno por cada bando).

El peón en ajedrez



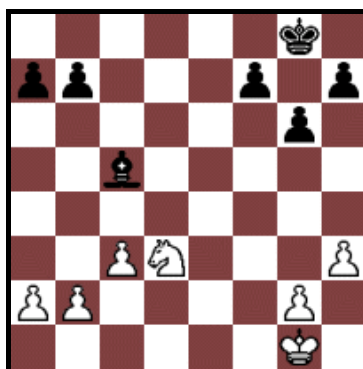
Según esto, teóricamente, podría llegar a haber nueve [damas](#) de un mismo bando (la inicial y ocho provenientes de la promoción de los peones de dicho bando).

Jaque, jaquemate, rey ahogado y tablas

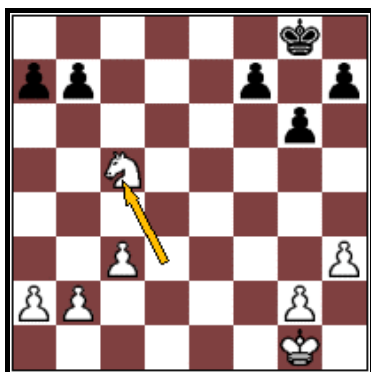
Jaque

En **ajedrez** se dice que se da **jaque** al **rey** cuando este es atacado por una pieza o **peón** enemigo. Cuando esto sucede se debe indicar al adversario o este debe indicárnoslo a nosotros, según sea el caso, diciendo **jaque** al realizar la jugada que conlleva la amenaza (antes era habitual decir **jaque al rey** pues, de manera opcional también se podía indicar la amenaza a la **dama** diciendo *jaque a la dama*); no sucede igual con el resto de piezas y con los **peones**, no hay necesidad de indicar su amenaza.

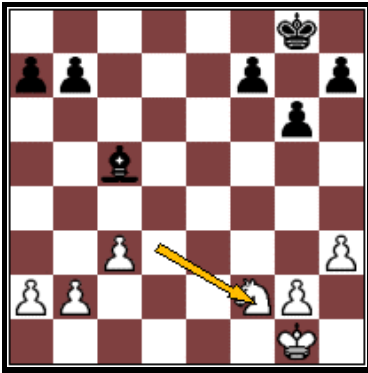
Cuando se produce una situación de **jaque** se debe defender al **rey** inmediatamente; esto es de lógica dada la **finalidad** del juego. Se puede defender el **jaque** de tres maneras, se tomará como base para los ejemplos el siguiente diagrama:



1. Capturando la pieza o **peón** que realiza la amenaza.

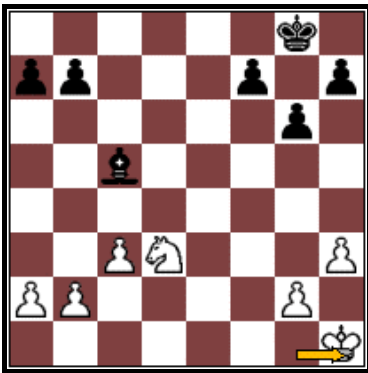


2. Interponiendo una pieza o **peón** en la trayectoria de la amenaza.



Esta defensa no se puede hacer cuando la pieza que da **jaque** es un **caballo**. Obviamente, tampoco en todos aquellos casos en los que no media ninguna casilla entre el **rey** y la pieza atacante (caso que siempre sucede con los **peones**).

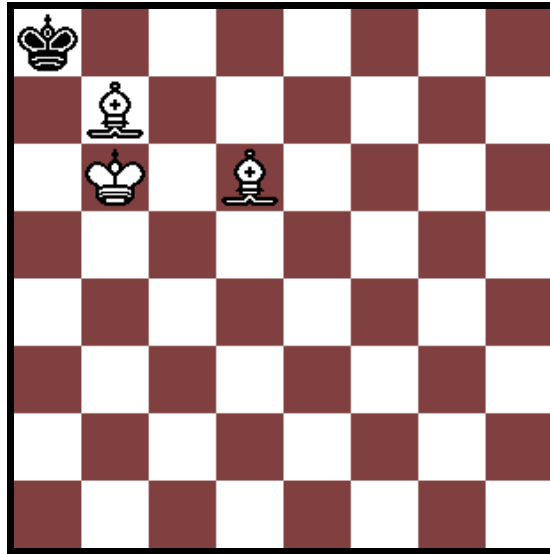
3. Moviendo el **rey** a una casilla que no se encuentre dominada por una pieza o **peón** enemigo.



Además a la casilla **h1** el **rey** blanco también podría haber movido a las casillas **f1** y **h2** (ver [anotación en ajedrez](#)).

Jaque mate

El **jaque mate** se produce cuando uno de los **reyes** se encuentra en situación de **jaque** y no puede eludir esta situación de ninguna de las maneras explicadas.



En este diagrama el **rey** negro se encuentra en situación de **jaque mate** pues:

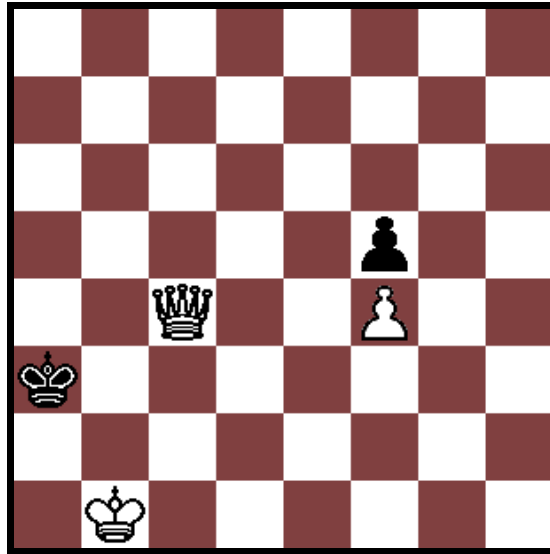
1. No puede capturar al **alfil** blanco ya que si hiciese esto sería capturado por el **rey** enemigo.
2. No puede interponer una pieza entre él y el **alfil** blanco, pues no tiene piezas para poder hacerlo. Además no media ninguna casilla vacía entre él y el **alfil** blanco en la que pudiese colocar una pieza (en el caso de que dispusiese de alguna) para cubrir su **rey**.
3. No puede mover a una casilla que no esté dominada por alguna pieza enemiga.

Como ya se dijo en la introducción la **finalidad** del **ajedrez** es la captura del **rey** enemigo (aunque esta no se llega a consumir), por lo que cuando se produce una situación de **jaque mate** finaliza la partida, siendo el bando ganador el que ha realizado el **jaque mate**, en el anterior ejemplo las blancas.

Rey ahogado

Se produce una situación de **rey ahogado** cuando el bando que debe mover no tiene ningún movimiento legal posible y su **rey** no está en posición de **jaque**. El **rey** sin encontrarse en situación de **jaque**, no tiene la posibilidad de desplazarse a una casilla que no esté dominada por el bando contrario y tampoco puede mover el resto de su material. Esta situación se puede dar al final de las partidas, normalmente el bando que debe mover tiene los **peones** bloqueados por piezas o **peones** enemigos, o ya los ha perdido todos.

Jaque, jaquemate, rey ahogado y tablas



Les toca mover a las negras:

Pero no pueden, pues el **peón** que tienen está bloqueado y el **rey** debería mover a una casilla dominada por el contrario. Como ya se dijo, la **finalidad** es la captura del **rey** por lo que se deben defender inmediatamente las posiciones de **jaque**, si moviese el **rey** negro se colocaría él mismo en una situación en la que sería capturado por lo que no puede mover; y las blancas no pueden capturarlo ya que primero deben mover las negras.

Se ha producido una situación en la que no hay un vencedor, se han producido **tablas**.

Tablas

Se dice que una partida a finalizado en **tablas** cuando no hay un bando ganador. Esto se puede producir por:

- Mutuo acuerdo entre los jugadores.
- Producirse una situación de **rey ahogado**.
- Repetirse tres veces la misma posición realizando la misma sucesión de jugadas para alcanzar dicha posición.
- Realizarse cincuenta movimientos sin que se halla movido un **peón** o se halla producido una **captura**.

Sistemas de anotación de las partidas

La base general de los **sistemas de anotación** es la siguiente: saber qué se movió y dónde se movió. Esto se hace de varias maneras:

- Diciendo que pieza mueve y a donde mueve (Ej. [sistema algebraico abreviado](#) y [sistema descriptivo](#)).
- Diciendo que pieza mueve, desde donde mueve y a donde lo hace (Ej. [sistema algebraico](#)).
- Diciendo desde que casilla se mueve y a donde se hace (Ej. [sistema de anotación internacional para partidas por correspondencia](#)).

Sistema de anotación algebraica abreviada

Las piezas se denominan por sus iniciales en *mayúscula* (entre paréntesis en inglés, por si lo ves en algún programa de ajedrez o en alguna otra parte):

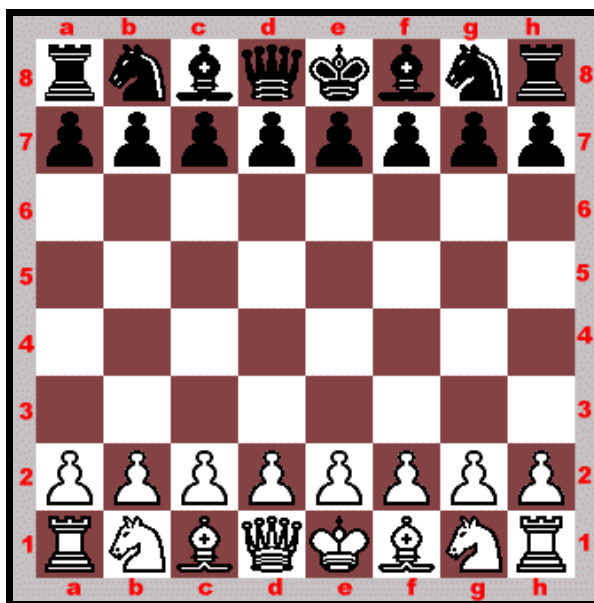
- ♦ [Rey](#): **R** (King: K)
- ♦ [Dama](#): **D** (Queen: Q)
- ♦ [Torre](#): **T** (Rook: R)
- ♦ [Alfil](#): **A** (Bishop: B)
- ♦ [Caballo](#): **C** (Knight: N)

No se ha nombrado a los [peones](#), que por cierto no son piezas, sino eso, [peones](#). Con ellos se omite la inicial.

Las casillas se denominan en el **sistema algebraico abreviado** (y en el no abreviado) poniendo primero la [columna](#) y después la [fila](#).

Alrededor del tablero hay una serie de **letras** que nombran las [columnas](#) y **números** que numeran las [filas](#). A cada [columna](#) y a cada [fila](#) les corresponde la misma **letra** o **número** respectivamente, tanto si se mira desde la perspectiva de las blancas como de las negras.

En definitiva, cada casilla tiene la misma denominación para ambos jugadores. Esto en otros sistemas de anotación no es así ([sistema descriptivo](#)). Las líneas horizontales, [filas](#), se numeran **del 1 al 8** desde las piezas blancas hasta las negras. Las [columnas](#) se nombran con letras **desde la "a" hasta la "h"** (en *minúscula*) de izquierda a derecha desde la posición de las blancas.



En la anotación algebraica no abreviada se indica el lugar de partida y el de llegada precedido de un número que indica a que jugada corresponde (esto último es así para todos los sistemas de anotación), por ejemplo:

1.-e2-e4

Como te habrás dado cuenta es un peón, pues no lleva ninguna inicial. Es un **peón** que va de la casilla **e2** a la **e4**. Esto resulta un poco largo, pues por ejemplo, al iniciar la partida sólo hay un **peón** que pueda ir a la casilla **e4**. Por eso es por lo que se usa el sistema abreviado, en él esta jugada se anotaría como:

1.-e4

Otro ejemplo, primero en forma no abreviada y luego en la forma abreviada:

En la posición inicial las blancas empiezan moviendo el **caballo** del ala del **rey** a la casilla **f3**, la más central de las dos a las que puede mover:

En anotación no abreviada: **1.-Cg1-f3**

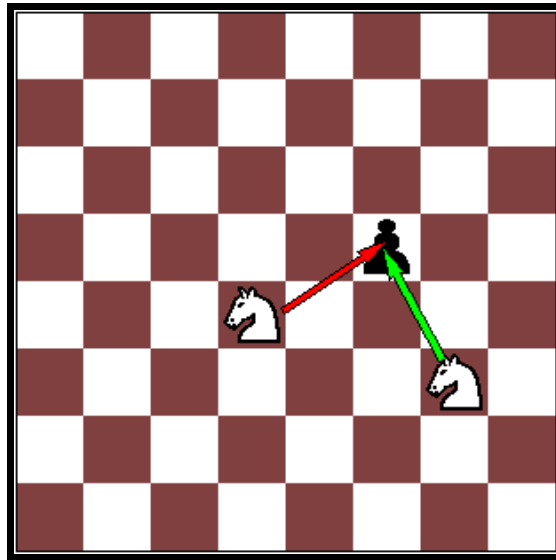
En anotación abreviada: **1.-Cf3**

Pero resulta que en algunos casos esta anotación, la abreviada, podría resultar ambigua, como por ejemplo en esta posición:

Ambos **caballos** pueden capturar el **peón** situado en **f5**. Para que no halla duda de cual de ellos a realizado la **captura** se anota poniendo la columna en la que estaba situado el **caballo** que la realizó, por ejemplo:

Cdxf5

El **caballo** de la columna "d" a capturado ("x") el **peón** de **f5**.



Y esto sirve para introducir unos pocos *signos complementarios* que se utilizan (como el de **captura**), y que son comunes a todos los sistemas de anotación; unos son de la partida y otros se incluye en los comentarios de ellas, de estos últimos hay muchos por lo que sólo cito los más importantes símbolos de movimientos y ninguno de posición. Son los siguientes:

- ♦ **x** = captura.
- ♦ **+** = jaque.
- ♦ **++** = jaque mate (también #).
- ♦ **O-O** = enroque corto.
- ♦ **O-O-O** = enroque largo.
- ♦ **a.p.** = al paso (e.p. en ingles).
- ♦ **!** = buen movimiento.
- ♦ **!!** = muy buen movimiento.

- ♦ ? = mal movimiento.
- ♦ ?? = pésimo movimiento.
- ♦ !? = jugada interesante.
- ♦ ?! = jugada dudosa.
- ♦ 1-0 = las blancas han obtenido la victoria.
- ♦ 0-1 = las negras han obtenido la victoria.
- ♦ 1/2-1/2 = se han producido tablas, ninguno de los bandos a conseguido la victoria.

A continuación se transcribe una partida muy corta, pero muy bonita, para probar. Se jugó en París en 1750 y se la denomina el "**Mate de Légal**":

[Lugar "**París**"]

[Fecha "**1750**"]

[Blancas "**Kermur de Légal**"]

[Negras "**Saint Brie**"]

[Resultado "**1-0**"]

[Apertura "**defensa Philidor**"]

[ECO "**C41**"]

1. e4, e5

2. Cf3, d6

{Esta es la llamada "defensa Philidor"}

3. Ac4, Ag4

4. Cc3, g6?

5. Cxe5!, Axd1

6. Axf7+, Re7

7. Cd5#

1-0

Otros sistemas de anotación de partidas

Estos otros se explican de manera más esquemática.

Sistema algebraico

Nota: en este sistema de anotación se da por supuesto que se a visto antes el [sistema algebraico abreviado](#).

Por **sistema algebraico** se entiende el **no** abreviado. Sobre él ya se han dado ciertas explicaciones al hablar del [sistema algebraico abreviado](#) pues únicamente *se diferencian* en la forma de anotación, y no en la nomenclatura de casillas, pues en realidad son el mismo sistema.

En el **sistema algebraico** se indican la casilla de salida y separada por un guión la casilla a la que va. Según esto la partida que se ha presentado quedaría como sigue:

[Lugar "**París**"]
[Fecha "**1750**"]
[Blancas "**Kermur de Légal**"]
[Negras "**Saint Brie**"]
[Resultado "**1-0**"]
[Apertura "**defensa Philidor**"]
[ECO "**C41**"]

1. e2-e4, e7-e5
2. Cg1-f3, d7-d6
3. Af1-c4, Ac8-g4
4. Cb1-c3, g7-g6
5. Cf3xe5, Ag4xd1
6. Ac4xf7+, Re8-e7
7. Cc3-d5#
1-0

Como en este sistema se indica la casilla de salida no se producen situaciones ambiguas como en el [algebraico abreviado](#), pero resulta más largo.

Sistema descriptivo

En el **sistema descriptivo** las piezas y los [peones](#) se denominan por sus iniciales en *mayúscula* (entre paréntesis en ingles, por si lo ves en algún programa de ajedrez o en alguna otra parte):

- ♦ **Rey: R** (King: K)
- ♦ **Dama: D** (Queen: Q)
- ♦ **Torre: T** (Rook: R)
- ♦ **Alfil: A** (Bishop: B)
- ♦ **Caballo: C** (Knight: N)
- ♦ **Peón: P** (Pawn: P)

Como habrás observado en este sistema si se nombra al **peón** ya que es obligatorio. En el **sistema algebraico** en realidad esto es opcional por lo que al final no se pone.

Las casillas se denominan poniendo primero la **fila** y después la **columna** de la siguiente manera:

- Las **filas** se numeran según el punto de vista de cada jugador, por lo que la primera **fila** de las blancas es la octava de las negras, la segunda **fila** de las blancas es la séptima de las negras, la tercera **fila** de las blancas es la sexta de las negras y así sucesivamente. No ocurre como en el **sistema algebraico** que se numeran las **filas** desde el punto de vista de las blancas, tanto para las blancas como para las negras.
- Las **columnas** se nombran, también en *mayúscula*, según la pieza que en la posición inicial la ocupa seguido del ala (lado del tablero derecho o izquierdo desde el punto de vista de los jugadores –ala de **dama** o ala de **rey**–) que ocupan; de izquierda a derecha desde la posición de las blancas:
 - ♦ Columna **torre** de **dama** (**TD**).
 - ♦ Columna **caballo** de **dama** (**CD**).
 - ♦ Columna **alfil** de **dama** (**AD**).
 - ♦ Columna de **dama** (**D**).
 - ♦ Columna de **rey** (**R**).
 - ♦ Columna **alfil** de **rey** (**AR**).
 - ♦ Columna **caballo** de **rey** (**CR**).
 - ♦ Columna **torre** de **rey** (**TR**).

Como se puede observar las columnas tienen el mismo nombre para ambos jugadores pues las **damas** y los **reyes** se encuentran en las mismas columnas respectivamente.



Por otro hay que decir que:

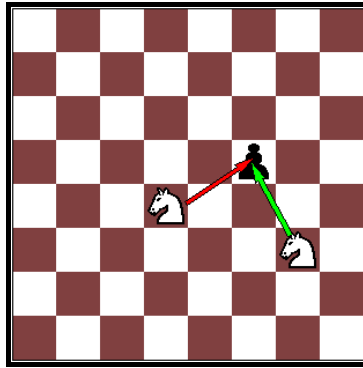
Si no se produce ambigüedad en la casilla de llegada del movimiento no es necesario especificar el ala de la casilla.



Si el último movimiento de las blancas hubiese sido con el **alfil** no sería necesario especificar el ala de la columna a la que a ido (**A4A**, no hace falta poner **A4AD**), pues no hay la posibilidad de que un **alfil** blanco valla a **A4AR**.

En cambio si el último movimiento hubiese sido con el **caballo** sí habría que especificar el ala de la columna a la que a ido (**C3AR**) puesto que si sólo anotásemos **C3A** cualquiera de los dos **caballos** podría haber ido a estas casillas, uno a **C3AD** o el otro a **C3AR**.

Si se produce ambigüedad en cual es la pieza que se mueve se debe especificar la casilla de salida, (como también se hace en el sistema **algebraico abreviado**):



Ambos **caballos** pueden capturar el **peón**. Para que no haya duda de cual de ellos a realizado la **captura** se anota poniendo la columna en la que estaba situado el **caballo** que la realizó, por ejemplo: **CDxP** o **CCxP** (según la anterior aclaración no es necesario poner **CCRxP**).

Según todo esto la partida de demostración quedaría anotada así:

[Lugar "**París**"]
 [Fecha "**1750**"]
 [Blancas "**Kermur de Légal**"]
 [Negras "**Saint Brie**"]
 [Resultado "**1-0**"]
 [Apertura "**defensa Philidor**"]
 [ECO "**C41**"]

1. **P4R, P4R**

Como se puede ver ambos movimientos tienen la misma anotación, pues se hace desde el punto de vista del jugador que mueve.

2. **C3AR,...**

Ambos caballos blancos podrían mover a una casilla **3A**, por eso se especifica a cual de las dos se mueve.

2. ..., **P3D**

3. **A4A,...**

Sólo un alfil puede ir a una casilla **4A**, la **4AD** por lo que no es necesario decir el ala de la casilla.

3. ..., **A5C**

Aquí sucede lo mismo que en el anterior movimiento pero para la casilla **5C**, según las negras.

4. **C3A,...**

Ahora ya no hay que especificar el ala de la columna a la que se mueve, pues la casilla **3AR** ya está ocupada.

4. ..., **P3CR**

5. **CxP, AxD**

6. AxP+, R2R

7.C5D#

1-0

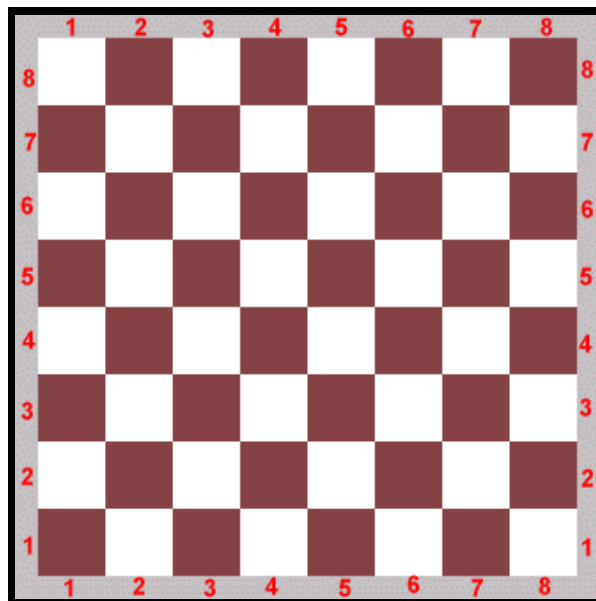
Sistema de anotación internacional para partidas por correspondencia

En este sistema se pretende no utilizar letras, sino sólo números, para así facilitar la anotación a aquellos jugadores cuya lengua no usa el alfabeto latino.

Las **columnas** se numeran desde **1** hasta **8** según el punto de vista de las blancas y las **filas** se numeran, también, desde **1** hasta **8** empezando por la izquierda de las blancas (derecha de las negras) y acabando por la derecha de las blancas (izquierda de las negras):

Para anotar una jugada se escribe la casilla de salida y la casilla de llegada, teniendo en cuenta que cada casilla se nombra poniendo primero el número de la **columna** y después el de la **fila**, por lo que se obtiene como resultado de la anotación de una jugada un número de cuatro cifras.

Las capturas y el enroque no se nombran con signos especiales; en el caso de la captura se anota la jugada realizada de la misma manera que si no hubiese habido nada en la casilla de llegada, en el caso del enroque se anota simplemente el movimiento del **rey**.



Según esto la partida que se ha presentado quedaría como sigue:

[Lugar "**París**"]

[Fecha "**1750**"]

[Blancas "**Kermur de Légal**"]

[Negras "**Saint Brie**"]

[Resultado "**1-0**"]

[Apertura "**defensa Philidor**"]

[ECO "**C41**"]

1. 5254, 5755

2. 7163, 4746

3. 6134, 3874

4. 2133, 7776

5. 6355, 7441

6. 3467, 5857

7. 3345#

1-0

Mates básicos: introducción

A continuación se tratará el tema de los **mates básicos**; estos son **mates** en los que **intervienen el mínimo número posible de piezas** (y ningún **peón**) para poder conseguir dar **mate** al **rey** contrario.

Los **mates básicos** son, de menor a mayor dificultad:

- Dos **torres** y **rey** contra **rey**.
- Dama y **rey** contra **rey**.
- **Torre** y **rey** contra **rey**.
- Dos **alfiles** y **rey** contra **rey**.
- **Alfil**, **caballo** y **rey** contra **rey**.

(Dos **caballos** y **rey** no dan mate)

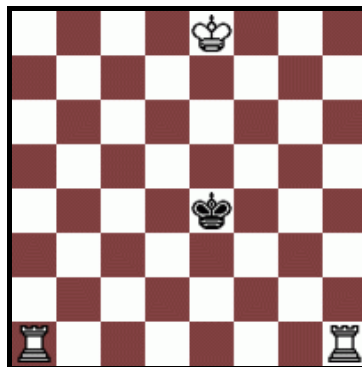
Las páginas de los mates básicos han sido hechas con la ayuda de **Scid**.

Mates básicos: Mate con dos Torres

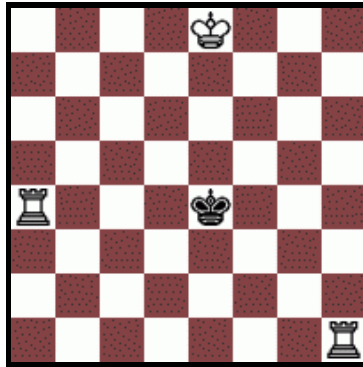
Aunque se puede usar el rey en este tipo de mate no se va a hacer para mostrar como dos **torres** pueden dar jaque mate por si solas. En este mate se debe llevar al rey contrario a una de las bandas (columnas **a** o **h** o filas **1** u **8**), llegándose a una posición como las siguientes, o similar:



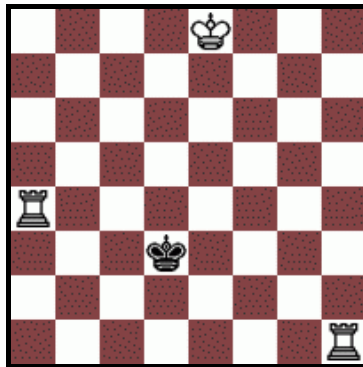
Mate con dos Torres



1.Ra4+ D



1...Kd3 D

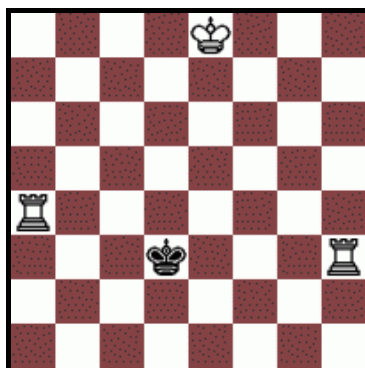


¿Por que se dirige el Rey negro hacia abajo (según la posición de las blancas)?
pues porque hacia arriba se encuentra el Rey blanco, se conseguiría darle jaque
mate antes (ver variación).

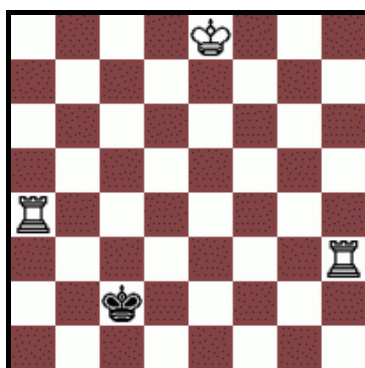
(1...Kd5? 2.Kd7 Ke5 3.Rf1 Kd5 4.Rf5#)

2.Rh3+ D

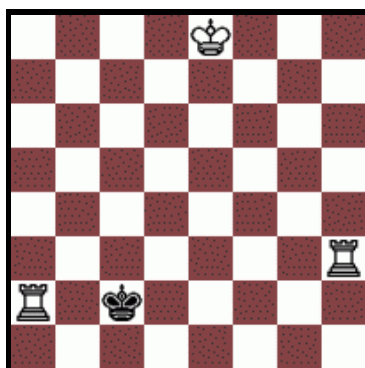
Mates básicos: Mate con dos Torres



2...Kc2 D

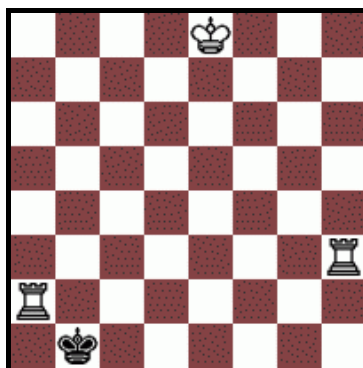


3.Ra2+ D



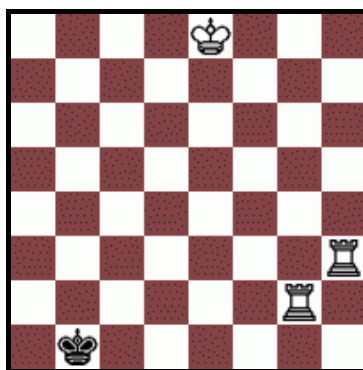
3...Kb1 D

Mates básicos: Mate con dos Torres



El Rey negro intenta atacar una de las Torres.

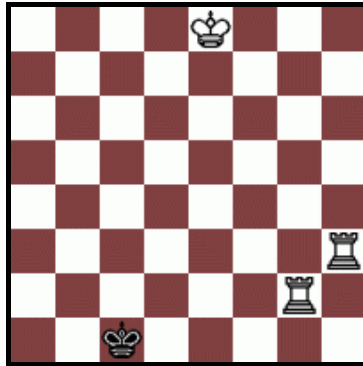
4.Rg2 D



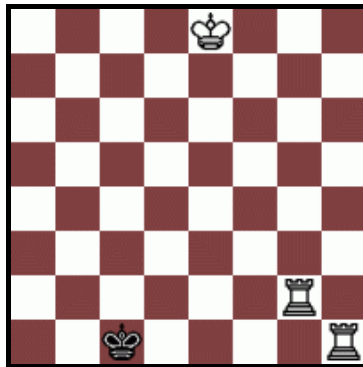
Movimiento para impedir que la Torre sea capturada.

4...Kc1 D

Mates básicos: Mate con dos Torres



5.Rh1# D



1-0

Las **torres** han jugado de la siguiente manera: mientras una impedía que el rey pudiese subir (desde el punto de vista de las blancas) la otra le daba jaque para obligarlo a seguir bajando, y así sucesivamente. Se va bajando fila a fila. Se hace un control escalonado de filas o columnas, según sea la dirección que se valla siguiendo.

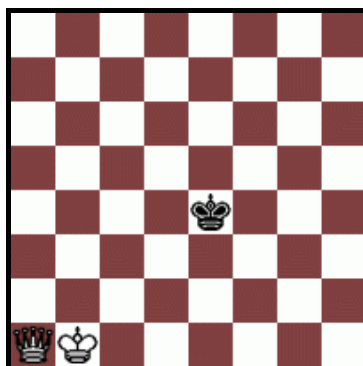
Página hecha con la ayuda de [Scid](#).

Mates básicos: Mate con Dama

El ***mate con dama*** se debe dar en una de las bandas (columnas **a** o **h** o filas **1** u **8**), y se llega a él con alguna de las siguientes posiciones (o sus variantes):



Mate con Dama



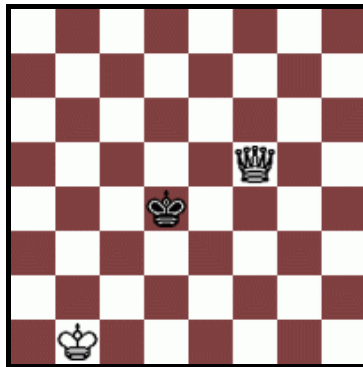
1.Qa5

Con esta jugada se impide que el Rey negro pueda ir más allá de la 4ª fila.

1...Kd4

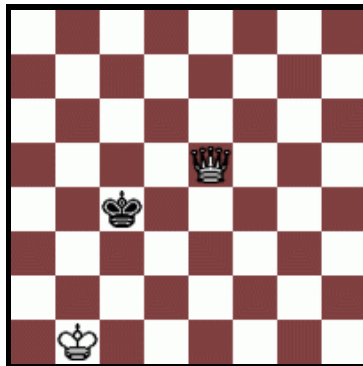
El Rey negro intenta mantenerse en el centro del tablero.

2.Qf5 D



Ahora la Dama blanca impide que el Rey negro pueda ir más allá de la columna "e".
Observad que la Dama blanca se encuentra a "salto" de Caballo del Rey negro.

2...Kc4 3.Qe5 D



La Dama blanca se vuelve a situar a "salto" de Caballo del Rey negro.

3...Kb4 4.Qd5

Otra vez a "salto" de Caballo...

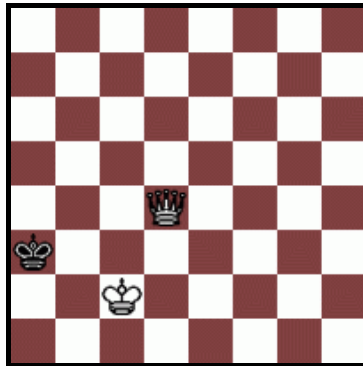
4...Ka4 5.Qc5

y otra vez más.

5...Kb3 6.Qd4

Aquí la Dama realiza un movimiento de espera.

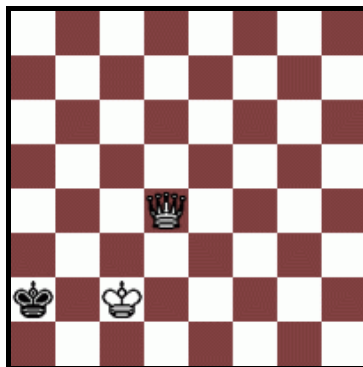
6...Ka3 7.Kc2 D



Movimiento del rey blanco. ¿Qué pasaría si la Dama hubiese movido a c4 (Dc4)? Se hubiesen producido tablas pues el Rey negro debe mover pero no tiene ninguna casilla donde hacerlo.

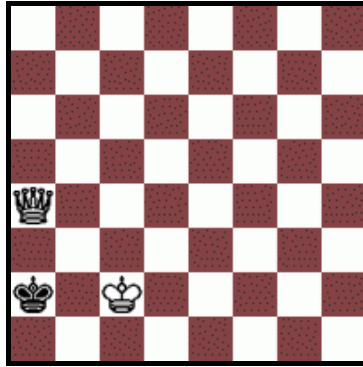
(7.Qc4 Tablas por rey ahogado.)

7...Ka2 D



Movimiento obligado.

8.Qa4# D



Jaque mate.

1-0

Como se ha podido observar la **dama** ha ido situándose **a salto de caballo** del rey enemigo para así, poco a poco, ir reduciendo el número de casillas a las que este podía desplazarse. No se ha dedicado a ir dando **jaques** sin sentido.

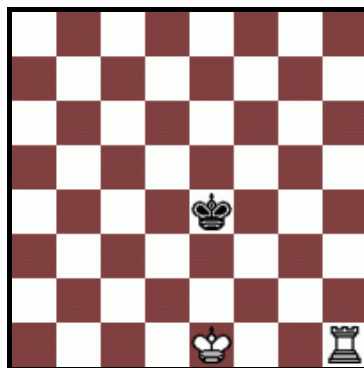
Página hecha con la ayuda de [Scid](#).

Mates básicos: Mate con una Torre

El jaque mate se produce en una de las bandas (columnas **a** o **h** o filas **1** u **8**), quedando el rey del bando que da jaque mate en frente del rey enemigo con una casilla entre ambos (o también como en la posición del ejemplo cuando el rey enemigo se queda en una esquina); el papel del rey en este mate es fundamental. La **torre** da jaque mate desde el lateral:



Mate con una Torre



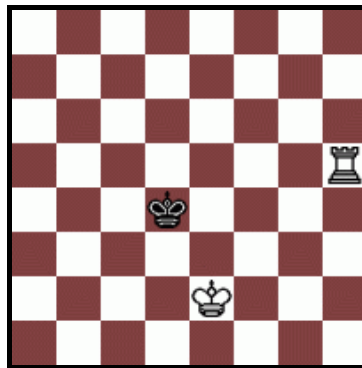
1.Rh5

La Torre impide que el Rey negro pueda subir más allá de la 4ª fila.

1...Kd4

El Rey negro intenta mantenerse en el centro.

2.Kd2 D



Se le impide, al Rey negro, bajar a la 3ª fila.

2...Ke4

Otro intento por mantenerse en el centro.

3.Ke2

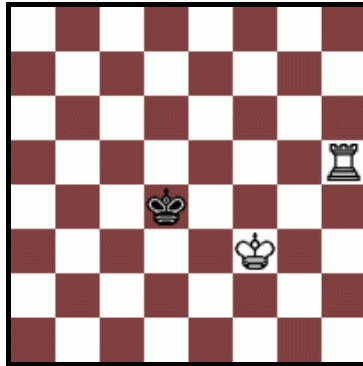
Lo mismo que en anterior movimiento del Rey blanco.

3...Kd4

Y otra vez lo mismo.

4.Kf3 D

Mates básicos: Mate con una Torre



Si repitiésemos Rd2 podríamos llegar a unas tablas por repetición de movimientos. Con esto se obliga a que el Rey negro se dirija hacia abajo o hacia la izquierda (según el punto de vista de las blancas).

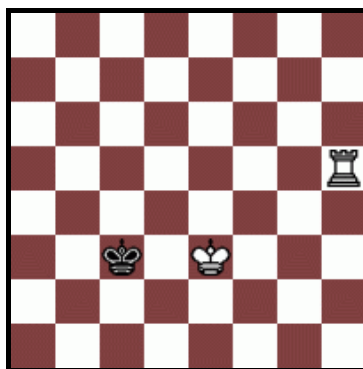
4...Kc4 5.Ke3

Otra vez lo mismo que en el anterior movimiento del Rey blanco.

5...Kc3

El Rey negro podría haber movido a b4 (Rb4), entonces el Rey blanco hubiese hecho lo mismo que en los dos movimientos anteriores: Rd3. Realizamos Rc3 para ver como se resolvería la cuestión así.

6.Rh4 D



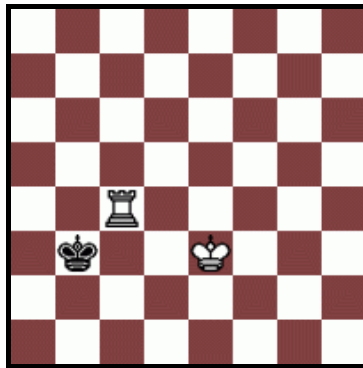
La Torre baja a la 4ª fila, se impide que el Rey negro suba más allá de la 3ª fila.

6...Kc2

Con este movimiento se consigue retrasar más lo inevitable, pero no con Rb3 o Rb2 (ver variante para Rb3).

(La Torre baja a la 4ª fila, se impide que el Rey negro suba más allá de la 3ª fila.
6...Kb3 7.Kd2 Kb2 8.Rh3 Ka2 9.Kc2 Ka1 10.Ra3# Ha sido mate en 10 movimientos.
)

7.Rc4+ Kb3 D

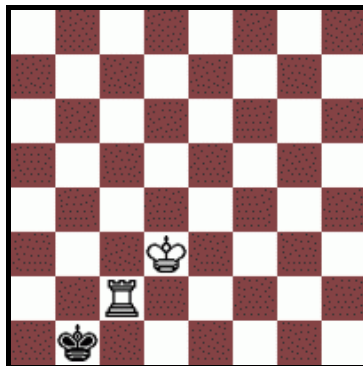


El rey negro intenta atacar la Torre.

8.Kd3 Kb2 9.Rc3

Sigue reduciéndose el espacio.

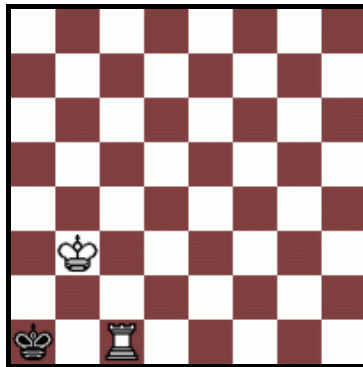
9...Kb1 10.Rc2 D



Mates básicos: Mate con una Torre

Y más todavía. Ya s lo le quedan dos casillas donde mover (a1 y b1).

10...Ka1 11.Kc3 Kb1 12.Kb3 Ka1 13.Rc1# D



Jaque mate.

1-0

Como se puede observar el papel del rey es muy importante pues este cubre a la **torre** para que no sea capturada por el rey enemigo.

Página hecha con la ayuda de [Scid](#).

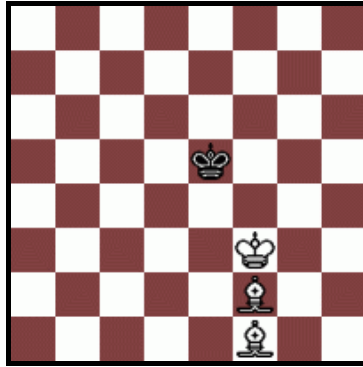
Se realiza el mate en una de las esquinas del tablero, o en sus proximidades (como ocurre en el ejemplo):



Mates básicos: Mate con dos Alfiles

El apoyo del Rey es imprescindible para realizar este tipo de mates.

1...Kf4 2.Bf2 Ke5 3.Kf3 D



El Rey negro intenta mantenerse en el centro, pues como ya se ha dicho es en las esquinas donde se da este mate.

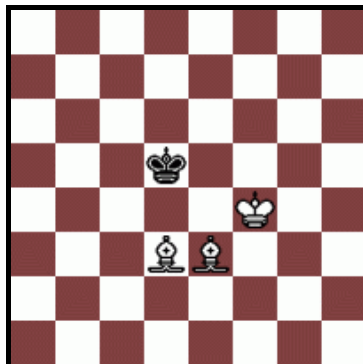
3...Kd6

Cualquier otro movimiento legal le deja a igual distancia del centro a excepción de Rd5, pero no cambiaría la situación como se ver en el siguiente movimiento del Rey negro..

4.Bd3 Ke5

Otra vez a por el centro.

5.Be3 Kd5 6.Kf4 D

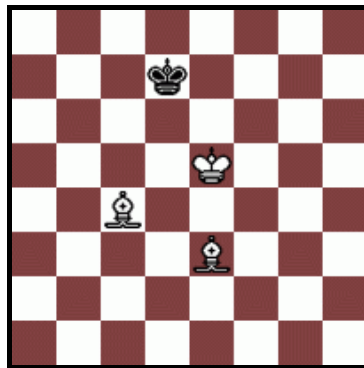


Con esto se impide al Rey negro volver a e5.

6...Kd6 7.Bc4

Con esto se impide al Rey negro ir a e6.

7...Kd7 8.Ke5 D



Con esto se impide al Rey negro volver a d6.

8...Kc7 9.Bb5

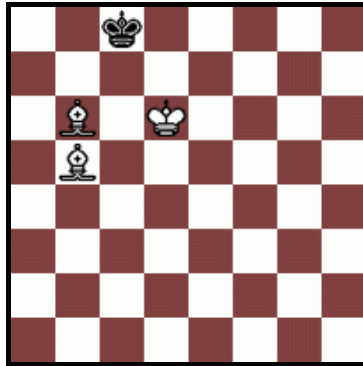
Con esto se impide al Rey negro volver a d7.

9...Kc8 10.Kd6

Con esto se impide al Rey negro volver a c7.

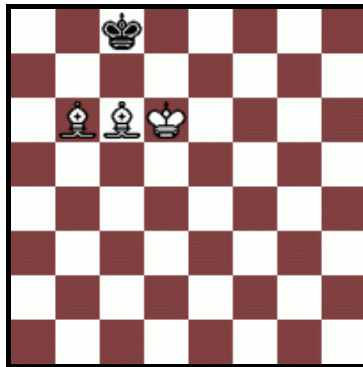
10...Kd8 11.Bb6+ Kc8 D

Mates básicos: Mate con dos Alfiles



Movimiento obligado.

12.Bc6 D



Se está acorralando al Rey negro en la esquina a8. A partir de aquí se empezará a buscar la posición idónea para dar jaque mate.

12...Kb8

Movimiento obligado.

13.Bd5

Buscando la posición.

13...Kc8 14.Kc6 Kb8 15.Bc4

Buscando la posición.

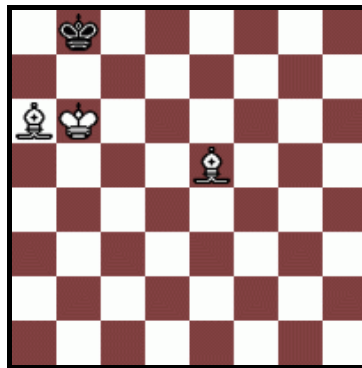
15...Kc8 16.Ba6+

Jaque, se obliga a que el Rey tan sólo pueda moverse por a8 y b8.

16...Kb8 17.Bd4

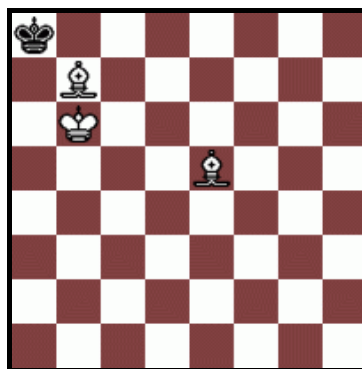
Buscando la posición.

17...Ka8 18.Kb6 Kb8 19.Be5+ D



Jaque. Con esto la próxima vez que deba mover el Rey negro no lo podrá hacer a b8.

19...Ka8 20.Bb7# D



Jaque mate. Ahora a practicar.

1-0

En el mate con dos **alfiles** el Rey juega un papel importantísimo de cobertura de los mismos.

Página hecha con la ayuda de [Scid](#).

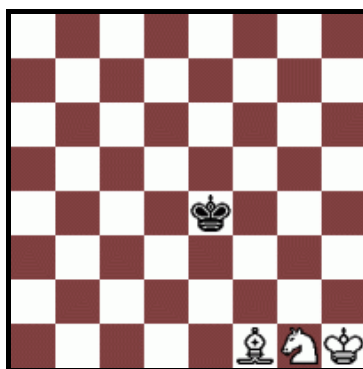
Mates básicos: Mate con Caballo y Alfil

En este mate, que es el más difícil de todos, es fundamental la ayuda del rey. Pero además este sólo se puede conseguir en dos esquinas del tablero, aquellas cuya casilla del vértice es del color por el que corre el **alfil**. Posibles posiciones de jaque mate:



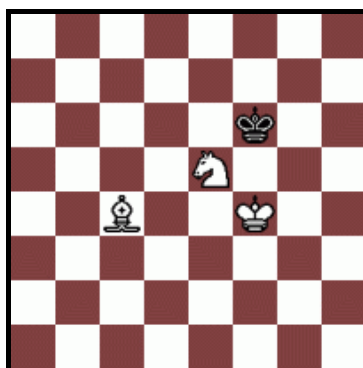
Mate con Caballo y Alfil

Comentado por **Enrique López Melgar** (Elo FIDE 2189).

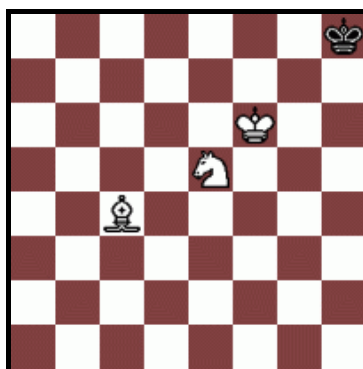


Mates básicos: Mate con Caballo y Alfil

1.Kg2 Kd5 2.Kf3 Ke5 3.Ke3 Kd5 4.Nf3 Ke6 5.Ke4 Kf6 6.Kf4 Ke6 7.Bc4+ Kf6 8.Ne5 D

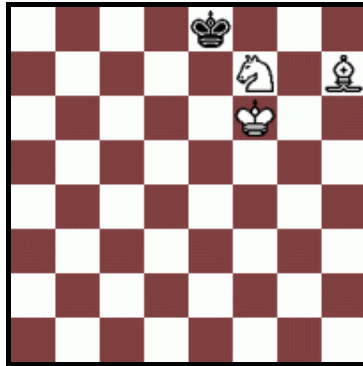


8...Kg7 9.Kf5 Kh7 10.Kf6 Kh8 D



11.Bd3 Kg8 12.Nf7 Kf8 13.Bh7 Ke8 D

Mates básicos: Mate con Caballo y Alfil

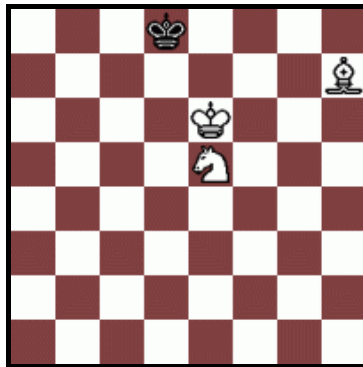


Posición clave, que se repetirá varias veces, pero cada vez más cerca de la esquina blanca. La única posición de mate forzada es en la esquina del mismo color del alfil.

14.Ne5 Kd8

(14...Kf8 15.Nd7+ Ke8 16.Ke6 Kd8 17.Kd6 Ke8 18.Bg6+ Kd8 19.Bf7 Kc8 La misma posición clave.)

15.Ke6 D

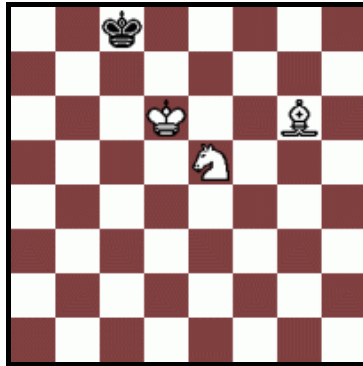


15...Kc8

(15...Kc7 No ira muy lejos. 16.Nd7 Kc6 17.Bd3 Kc7 18.Be4 Kd8 19.Kd6 Ke8 20.Bg6+ Kd8 21.Bf7 Kc8)

16.Kd6 Kd8 17.Bg6 Kc8 D

Mates básicos: Mate con Caballo y Alfil



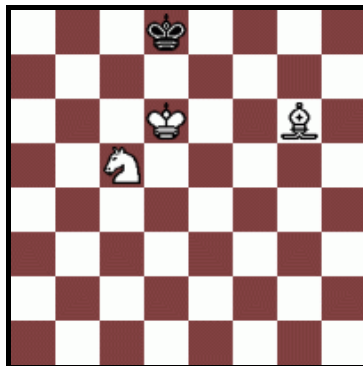
18.Nd7

(18.Be8 Kd8 19.Bc6 Kc8 20.Nd7 Kd8 21.Nc5 Kc8 22.Bd7+ Kb8 23.Kc6 Ka8 (23...Ka7 24.Kc7 Ka8 25.Kb6 Kb8 26.Na6+ Ka8 27.Bc6#) 24.Kb6 Kb8 25.Na6+ Ka8 26.Bc6#)

18...Kb7

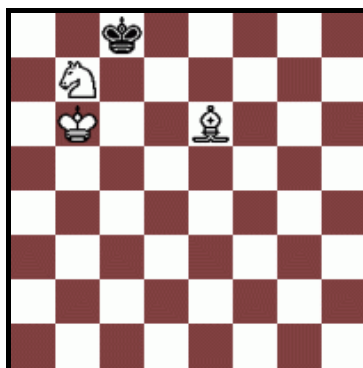
(18...Kd8 19.Bf7 Kc8 Estamos en la posición de siempre. 20.Nc5)

19.Bd3 Kc8 20.Nc5 Kd8 21.Bg6 D



21...Kc8 22.Bf7 Kd8 23.Nb7+ Kc8 24.Kc6 Kb8 25.Kb6 Kc8 26.Be6+ D

Mates básicos: Mate con Caballo y Alfil



26...Kb8 27.Nc5 Ka8 28.Bd7 Kb8 29.Na6+ Ka8 30.Bc6# D



1-0

Página hecha con la ayuda de [Scid](#).