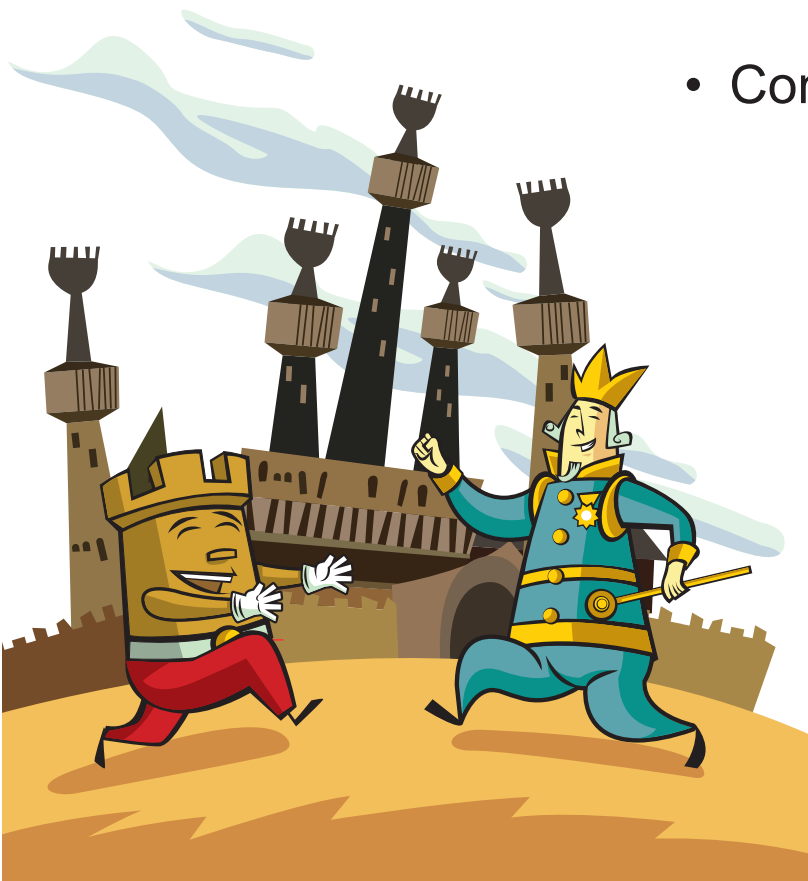


# El enroque

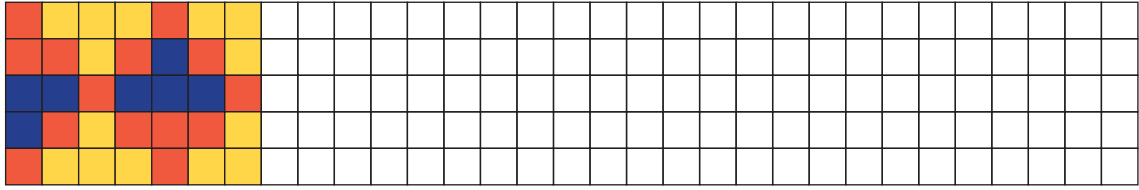
- El enroque
- Tipos de enroque
- Condiciones del enroque



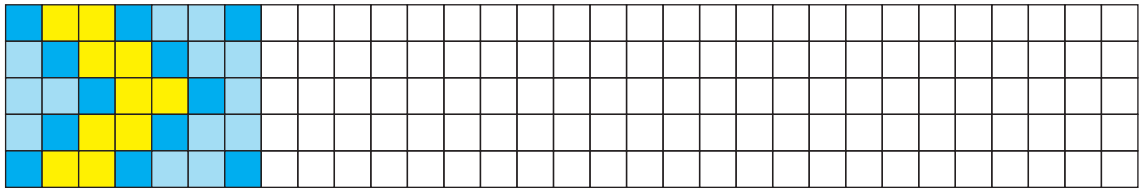


Pinta la cuadrícula para completar las siguientes cenefas.

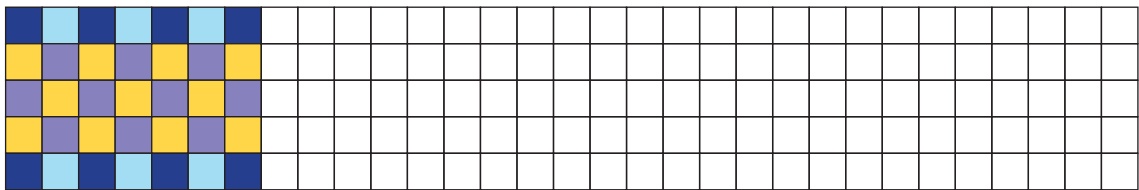
1



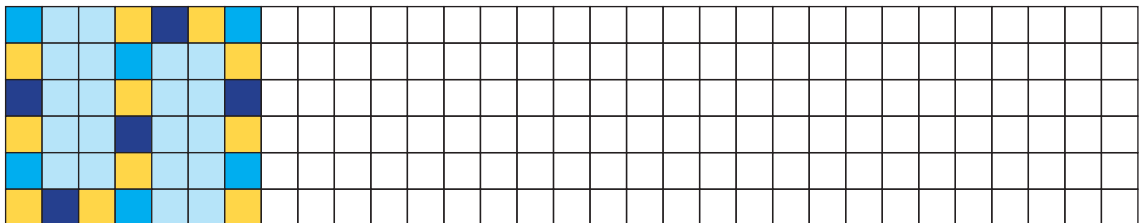
2



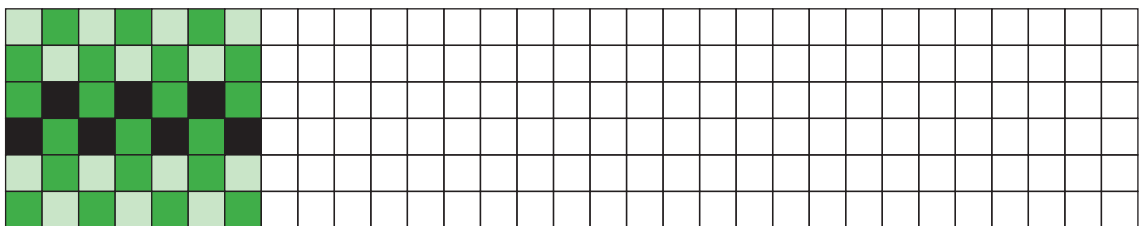
3



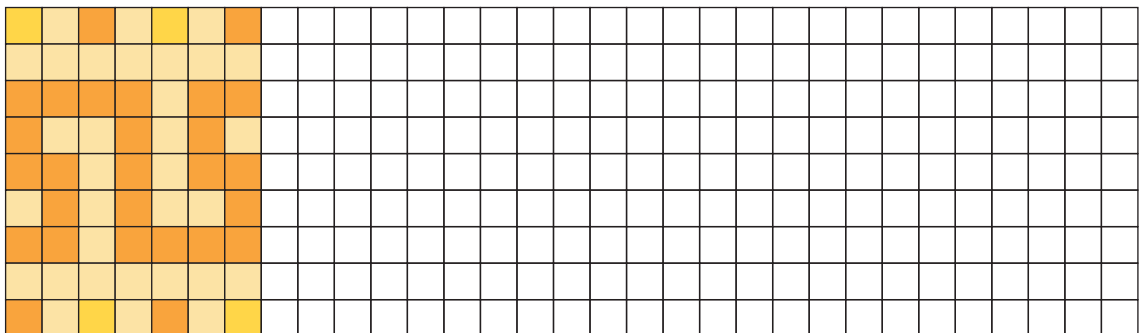
4



5



6

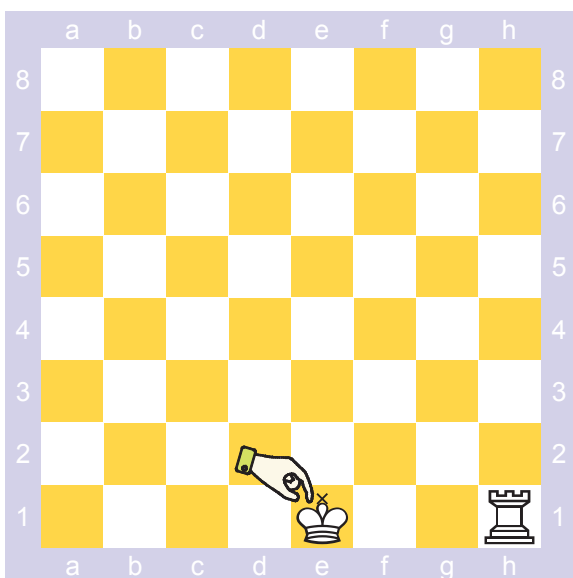




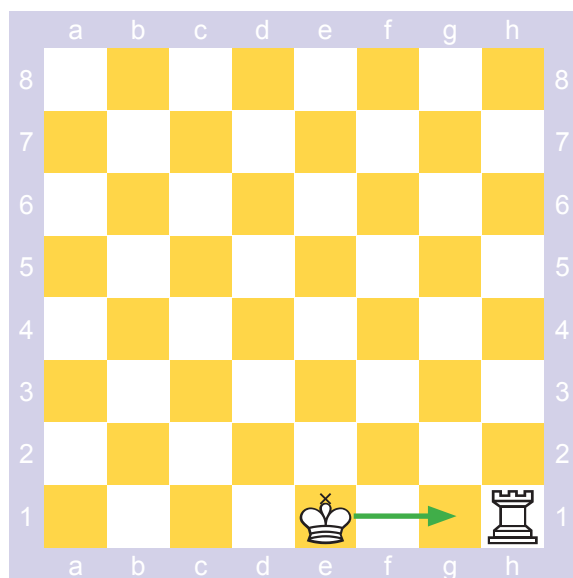
## El enroque

El enroque sirve para defender mejor al rey y poner en juego una torre.

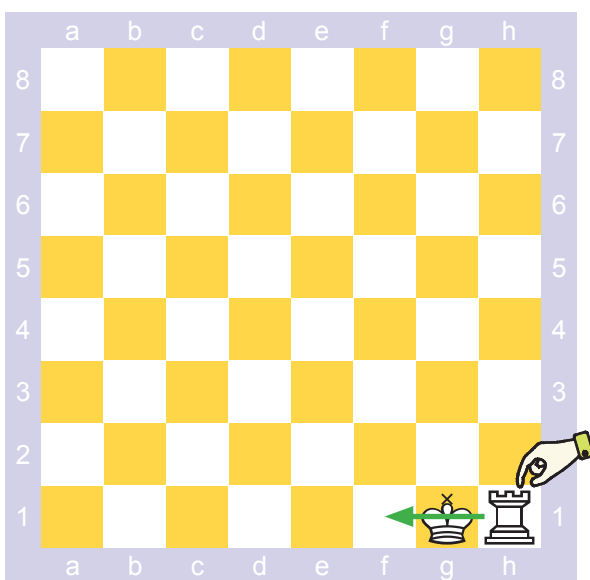
El enroque es la única jugada que permite mover dos piezas en la misma jugada.



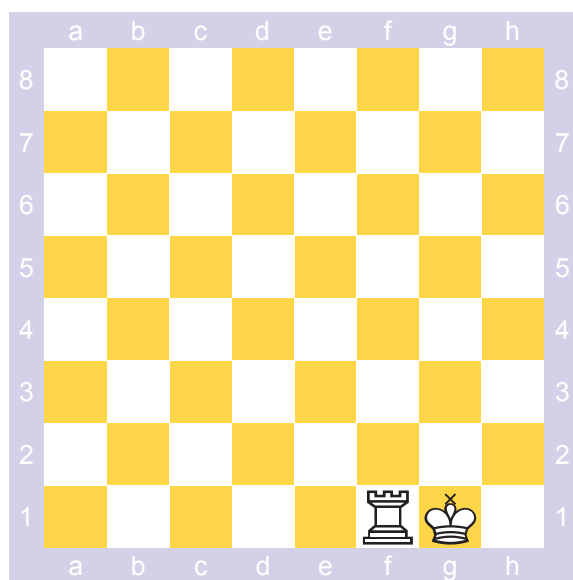
Primero, se toma el rey. No se mueven nunca las dos piezas a la vez.



El rey se desplaza dos casillas en dirección a su torre.



Después se toma la torre...



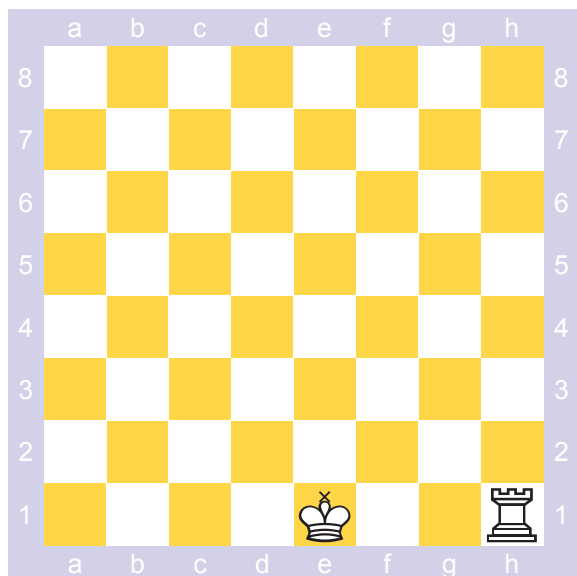
...y se coloca al otro lado del rey.



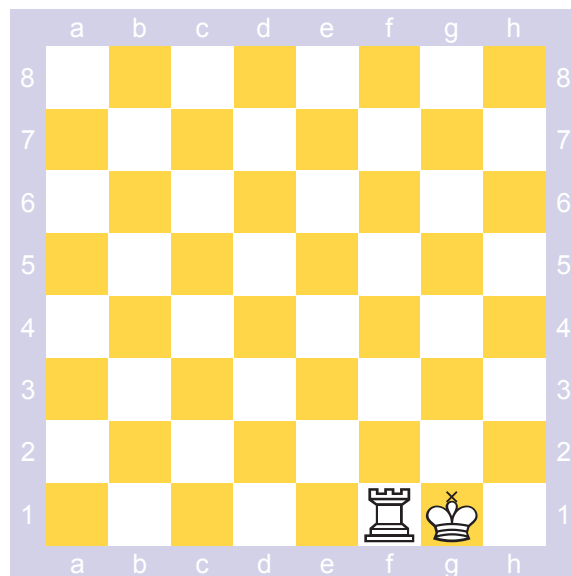
## Tipos de enroque

El enroque es una jugada que cada jugador sólo puede realizar una vez durante toda la partida.

### Enroque corto

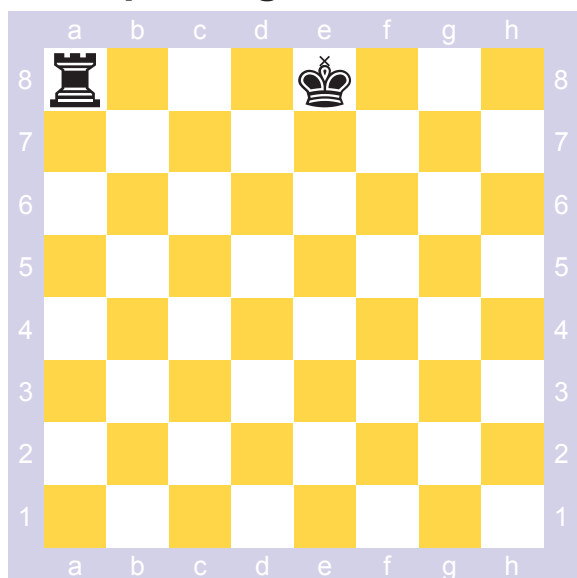


Inicialmente, hay dos casillas entre el rey y la torre.

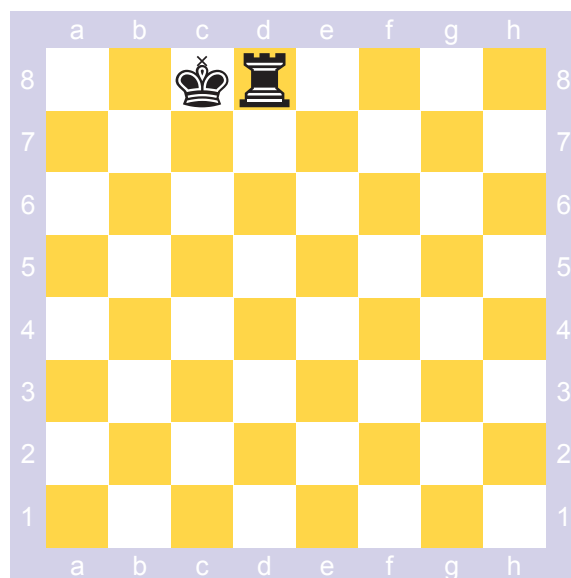


El enroque corto se efectúa con la torre del flanco del rey.

### Enroque largo



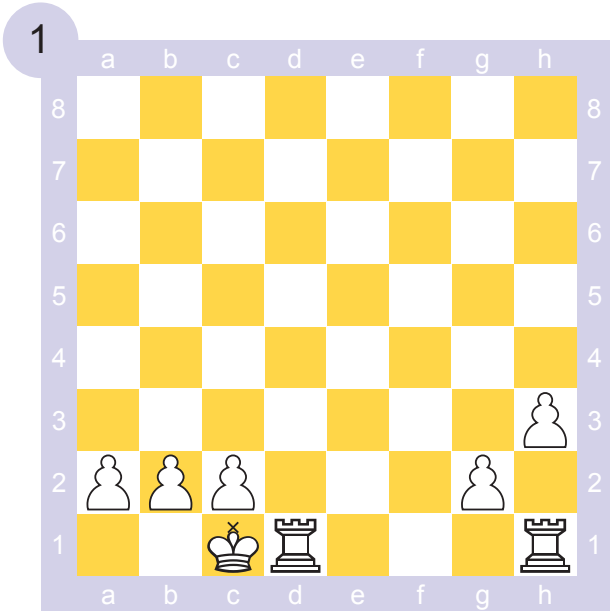
Inicialmente, hay tres casillas entre el rey y la torre.



El enroque largo se efectúa con la torre del flanco de la dama.

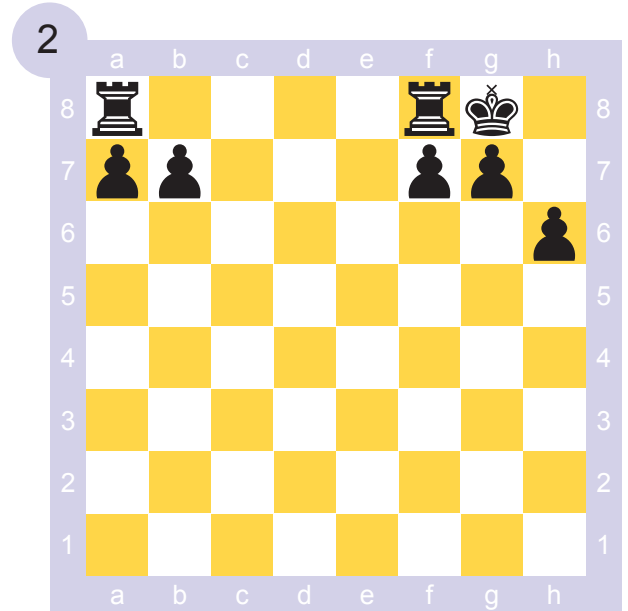


Rodea con un círculo el tipo de enroque efectuado.



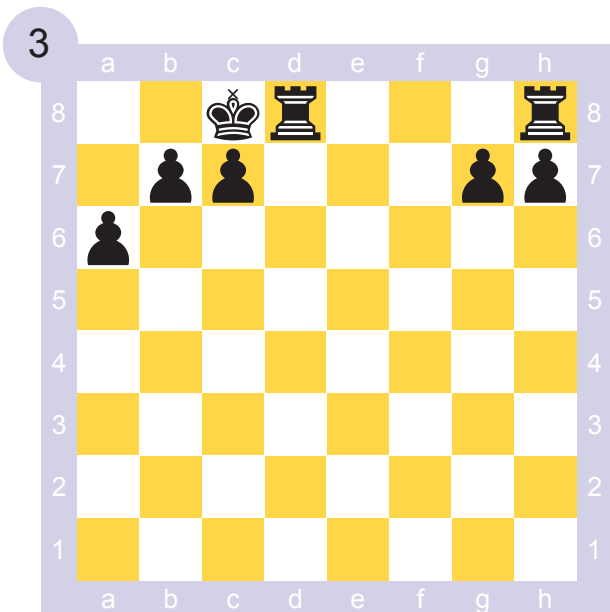
Corto

Largo



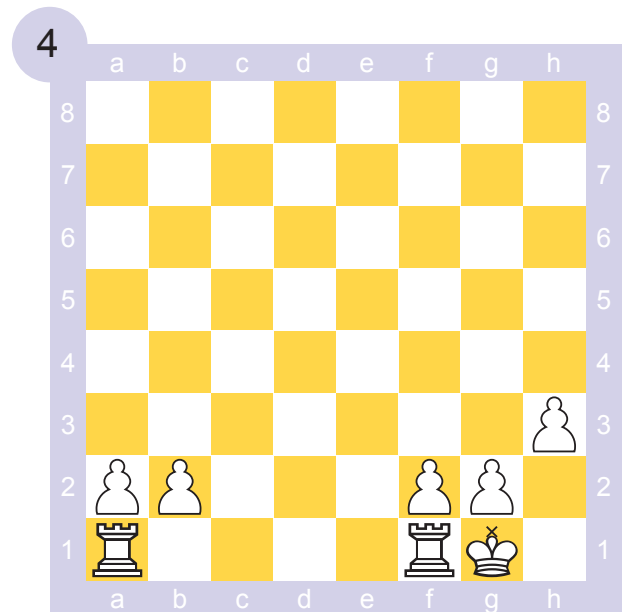
Corto

Largo



Corto

Largo



Corto

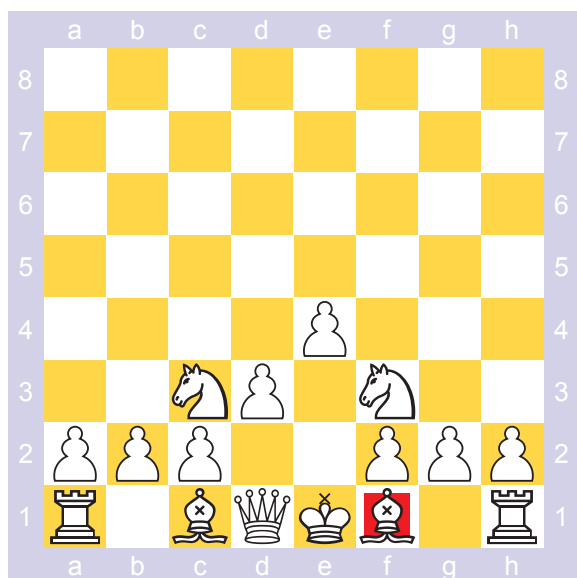
Largo



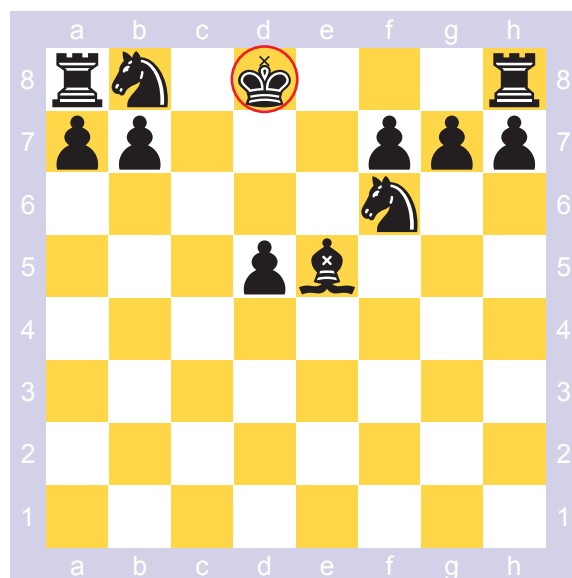
## Condiciones para el enroque

Cuando la torre está amenazada se puede realizar el enroque.

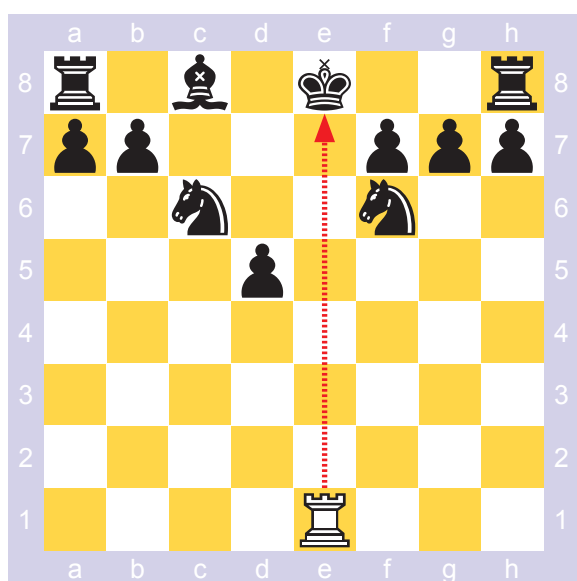
Antes de enrocar deberás comprobar que se cumplan las cuatro condiciones siguientes:



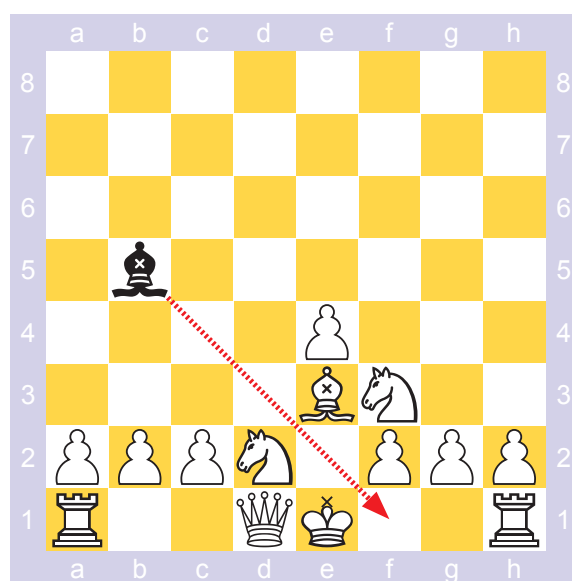
**A.** Entre el rey y la torre no puede haber ninguna pieza.



**B.** El rey y la torre no han debido moverse en ninguna jugada anterior.



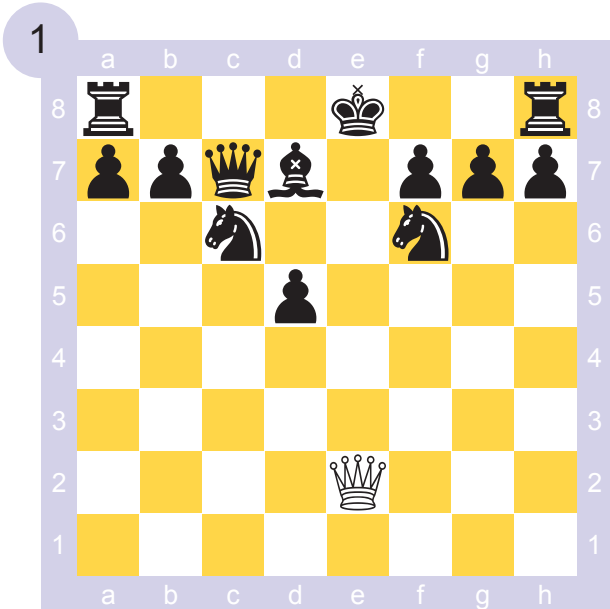
**C.** El rey no puede estar en jaque.



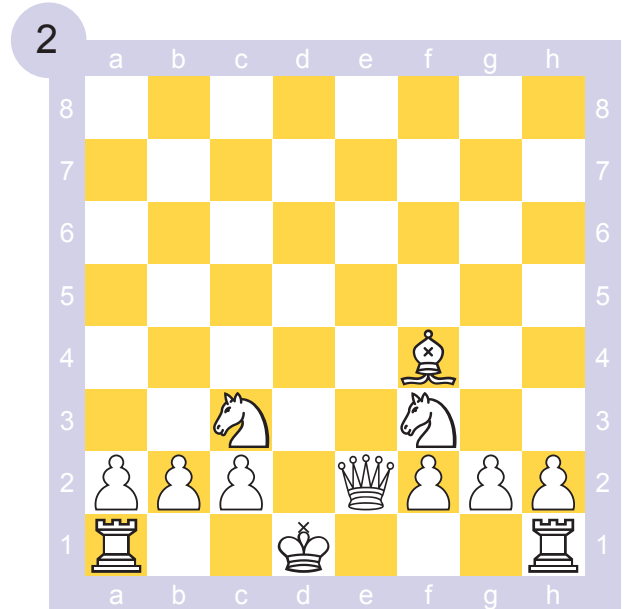
**D.** Las casillas por las que pasará el rey no pueden estar amenazadas.



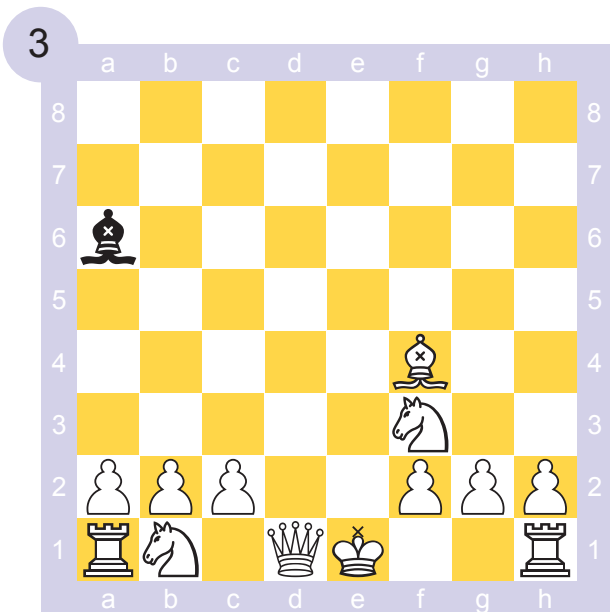
Rodea con un círculo la condición por la cual no se puede enrocar el rey. Si es posible, señala los impedimentos con flechas o círculos.



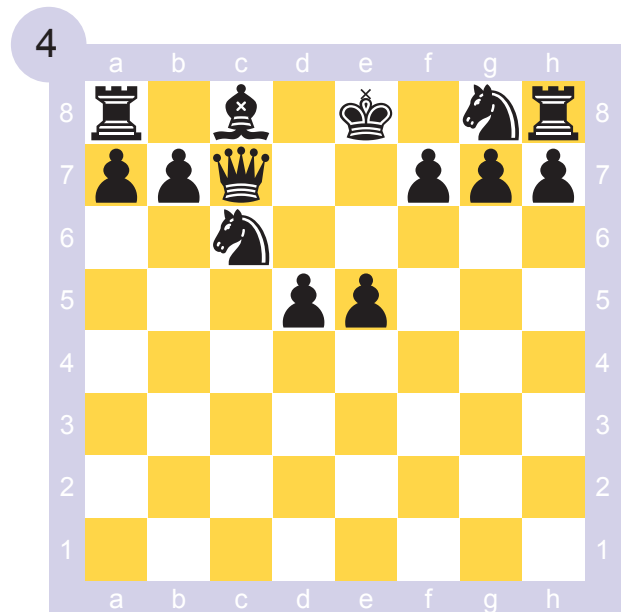
A B **C** D



A B C D



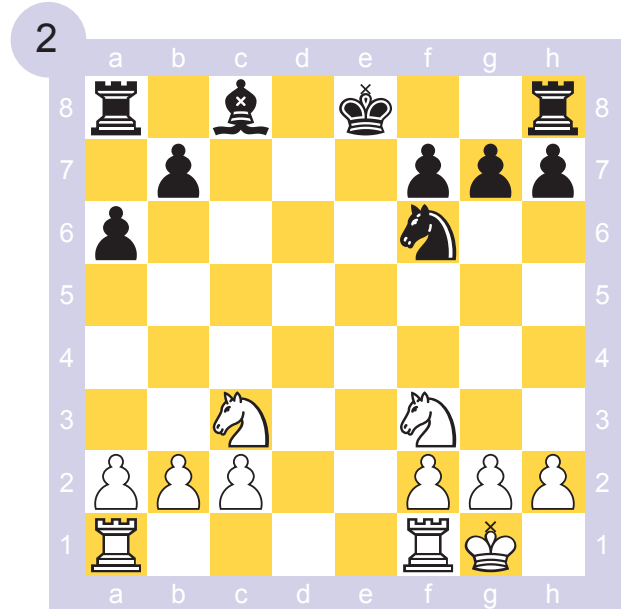
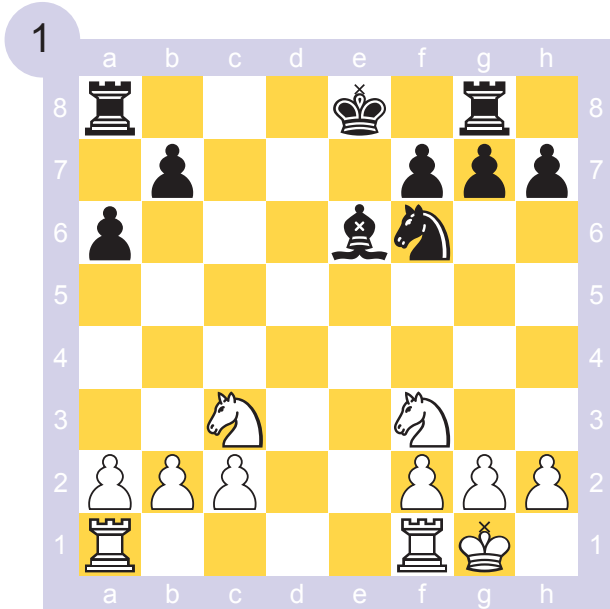
A B C D



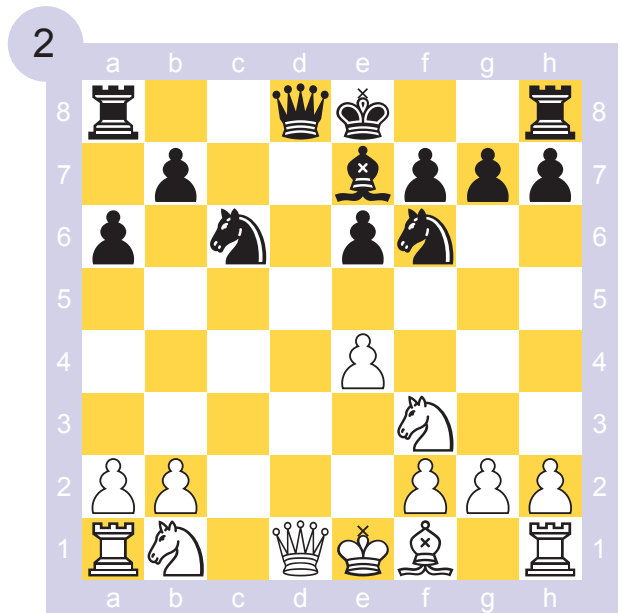
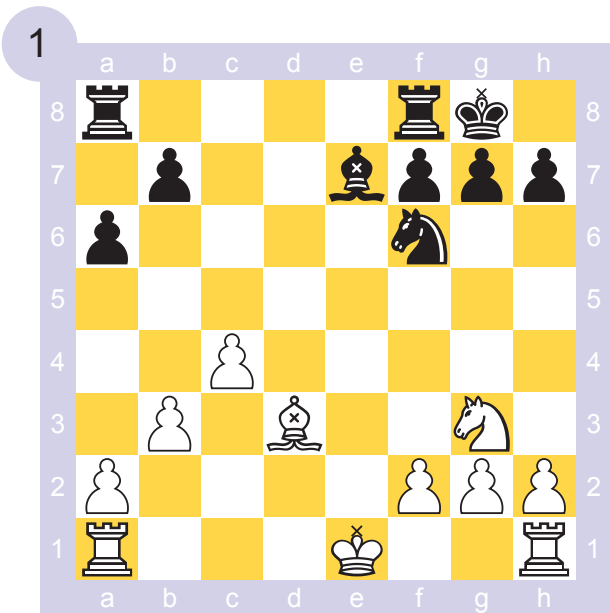
A B C D



Indica con una flecha la jugada que harán las blancas para que las negras no puedan enrocarse en la próxima jugada.



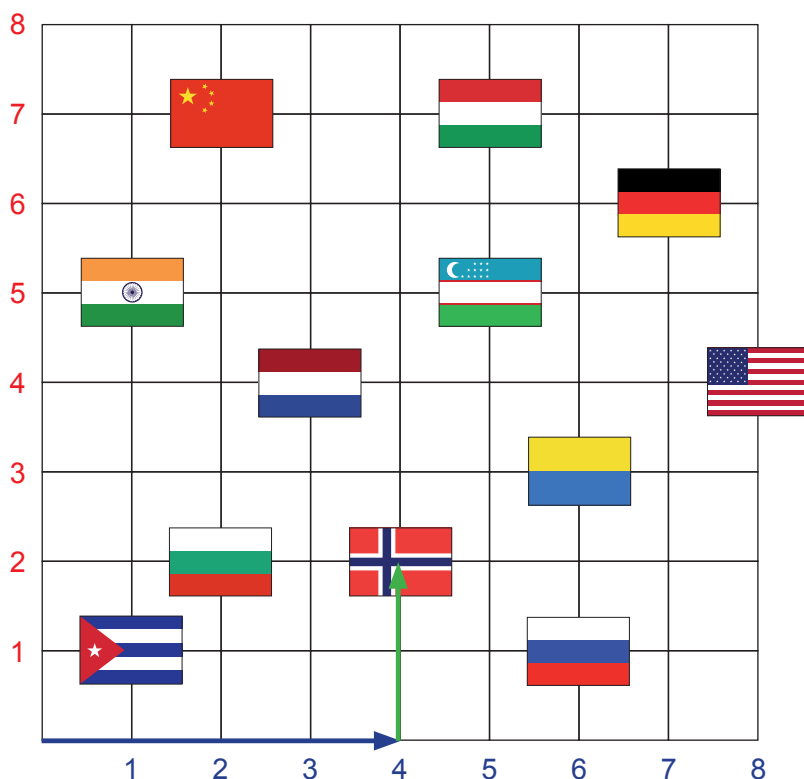
Indica con una flecha la jugada que harán las negras para que las blancas ya no puedan enrocarse en toda la partida.







Observa la cuadrícula y escribe las coordenadas de las banderas. Relaciona los siguientes campeones y campeonas mundiales de ajedrez con las banderas de su país.



Coordenadas      Bandera

( 4 , 2 )		1	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		5	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		9
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		2	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		6	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		10
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		3	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		7	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		11
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		4	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		8	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		12

Magnus Carlsen Noruega	<input type="text"/> 1	Rustam Kasimdzhanov Uzbekistán	<input type="text"/>	Aleksandra Kosteniuk Rusia	<input type="text"/>
Viswanathan Anand India	<input type="text"/>	Garry Kasparov Rusia	<input type="text"/>	Zsuzsa Polgar Hungria	<input type="text"/>
José Raúl Capablanca Cuba	<input type="text"/>	Anatoly Karpov Rusia	<input type="text"/>	Antoaneta Stefanova Bulgaria	<input type="text"/>
Max Euwe Holanda	<input type="text"/>	Vladimir Kramnik Rusia	<input type="text"/>	Anna Ushemina Ucrania	<input type="text"/>
Bobby Fischer Estados Unidos	<input type="text"/>	Emanuele Lasker Alemania	<input type="text"/>	Hou Yifan China	<input type="text"/>



Lee atentamente el siguiente texto sobre el origen del ajedrez.

En Egipto, dentro de la tumba de Tutankamón (1300 a. C.) se halló un tablero cuadrículado y piezas similares al ajedrez actual.

La mayoría de los expertos coinciden en que el ajedrez proviene de la evolución del chaturanga, que se jugaba en la India. Algunos piensan que anteriormente el chaturanga se fusionó con otro juego griego más antiguo, llamado petteia. Éste era un juego reflexivo y estratégico.

Una variante del chaturanga fue el shatranj que principalmente se jugaba en Persia. Estos dos tienen en común varias piezas, como la alferza, predecesora de la reina, el elefante (llamado “alfil”, derivado de “al pil” en persa), la torre o carro de guerra, el rey, que define el final del juego y los peones, soldados o infantería.

Tiempo después, los árabes realizan la primera gran difusión mundial del shatranj y son los primeros en estudiar con una cierta profundidad este juego, plasmado en varios libros y en el desarrollo del sistema algebraico.

Una vez en Europa, el shatranj termina evolucionando hasta convertirse en el conocido y divertido juego del ajedrez.



Elige las respuestas correctas.

Respuestas

1 ¿Dónde se jugaba el chaturanga inicialmente?

a

Persia

b

India

c

Egipto

2 ¿En qué pieza de ajedrez se convierte el elefante del juego shatranj?

a

Alfil

b

Caballo

c

Torre

3 ¿Cuántas piezas tienen en común el shatranj y el chaturanga?

a

4

b

5

c

6

4 ¿Quiénes fueron los grandes difusores del shatranj?

a

Griegos

b

Persas

c

Árabes

5 ¿De qué juego deriva el ajedrez?

a

Petteia

b




Chaturanga

c

Shatranj



Combina las piezas de ajedrez para que la suma de sus valores sea igual al número indicado. Utiliza la mínima cantidad posible de piezas.

●	1	=						
○	2	=						
●	3	=						
○	4	=						
●	5	=						
○	6	=						
●	7	=						
○	8	=						
●	9	=						
○	10	=						
●	13	=						
○	15	=						
●	18	=						
○	20	=						



Busca las parejas de minitableros que sean iguales.

12

♖	♔
♜	♔

13

♔	♜
♔	♖

9

♔	♜
♔	♖

1

♔	♜
♔	♖

3

♔	♜
♔	♜

16

♔	♖
♔	♜

6

♜	♔
♖	♔

14

♜	♔
♖	♔

5

♜	♔
♖	♔

11

♖	♔
♜	♔

7

♖	♔
♜	♔

15

♜	♔
♖	♔

8

♖	♔
♜	♔

10

♔	♜
♔	♜

2

♔	♜
♔	♖

4

♔	♜
♔	♜

Indica los números de los minitableros que son iguales.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>