

MATEOCA

Instrucciones

Mateoca es un juego de oca clásica con la variante de que presenta conceptos y consejos de ajedrez, se juega con dos o tres compañeros, para ello se han elaborados pequeñas fichas de ajedrez para que las utilices para desplazarte por la oca, elije la que gustes. La finalidad de Mateoca es que mejores en el juego ciencia del Ajedrez.

Para iniciar deben colocarse en la salida donde está el reloj y tirar con uno o dos dados por turnos e ir avanzando. Gana quien logre llegar a la casilla 60, donde tomarás una tarjeta de mates, hay mates con peones, caballos, damas y alfiles, elije la que quieras y colócala en la última casilla y di ¡Jaque Mate! Con esto habrás ganado la partida. También puedes tomar una tarjeta de mate con la pieza que has elegido para jugar en la oca. Las tarjetas de mate deben estar aparte de las tarjetas de “consejos” y “conceptos” y sólo las debes utilizar cuando llegues al fin del juego.

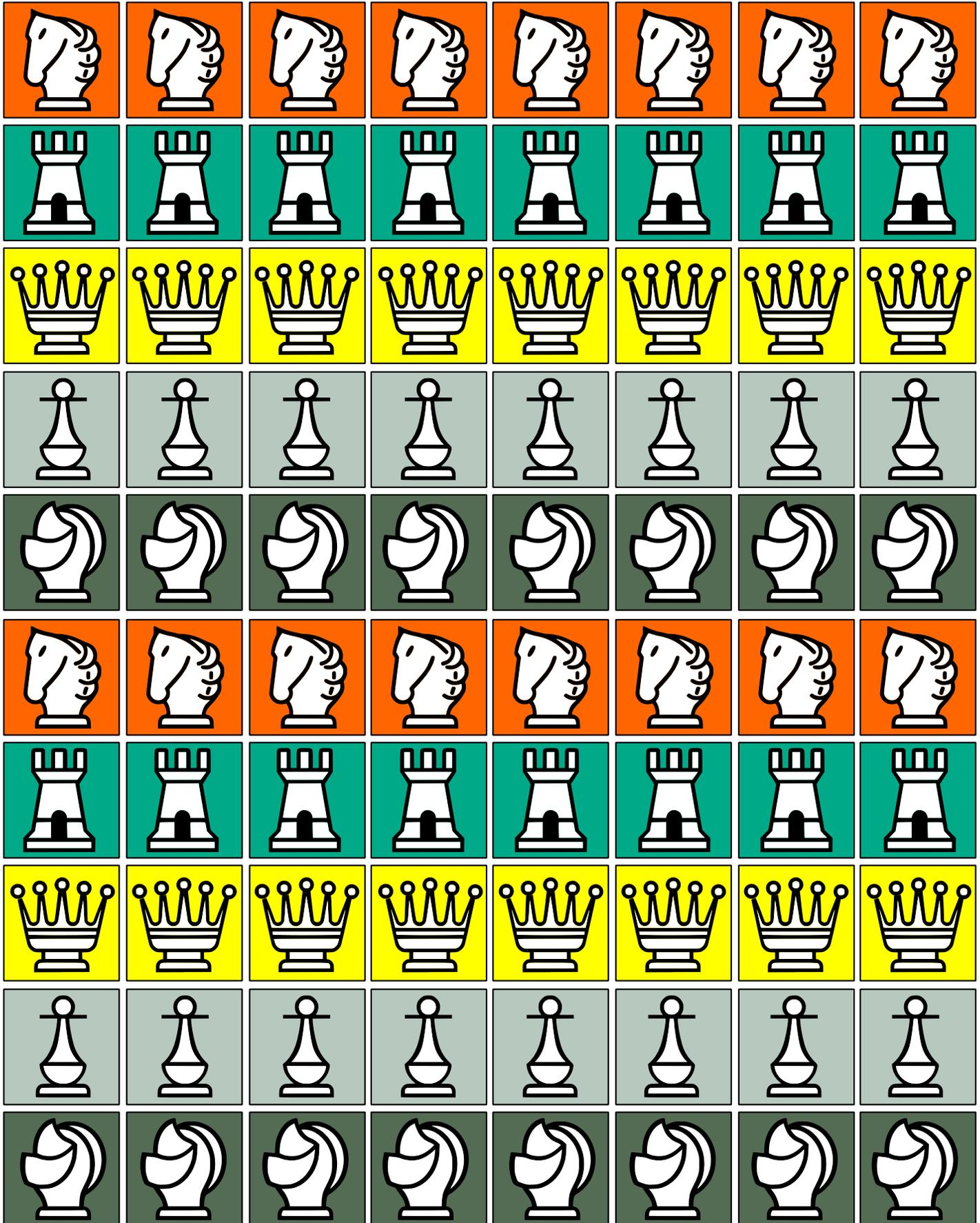
Al ir jugando te irás encontrando con casillas que te hacen avanzar, estas tienen el signo “+” y otras en las que retrocedes, con el signo “-“, cuidado con caer en los números 48 porque perderás la partida, en cambio el número 58 te regresa a la salida. Cada vez que avances y la casilla diga “consejo” o conceptos” toma una tarjeta con este nombre y léela en voz alta a tus otros compañeros de juego, así irás aprendiendo más sobre el cómo jugar ajedrez, es importante que acomodes y revuelas las cartas de “consejos” y “conceptos” en lados distintos, así cada vez que juegues Mateoca tomarán cartas diferentes.

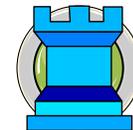
Seguro que te divertirás con Mateoca, pues se hizo pensando en tí.

Mtro. Jesús González Molina

FICHAS PARA LA OCA

MATEOCA





ABANDONAR

Decisión voluntaria de un jugador de aceptar la derrota sin la necesidad de haberse producido un mate. Comúnmente, se aceptan varias formas de expresar el abandono, la más común es inclinar el Rey propio.

www.chess-poster.com

AHOGAR

Forzar al Rey contrario a una posición sin jugada posible por encontrarse batidas todas las casillas a las que podría desplazarse.

www.chess-poster.com

APERTURA

La secuencia de una serie de movidas realizadas por ambos jugadores al principio de un juego de Ajedrez. La intención de la apertura es desarrollar rápidamente y correctamente las piezas del Ajedrez según un plan cuyo primer objetivo es ocupar y dominar el centro del tablero.

www.chess-poster.com

BLITZ

Palabra de origen Alemán que significa rayo o relámpago y que se aplica a los juegos o partidas rápidas. Estos torneos de Ajedrez Blitz son muy frecuentes.

www.chess-poster.com

BLOQUEADO

Un Peón que no puede avanzar por encontrarse cerrado el paso por otro Peón o por una pieza. Dicho Peón es considerado débil.

www.chess-poster.com

BLOQUEO

Detener el avance de un Peón enemigo colocando una pieza propia enfrente. Cuando el bloqueo es total, se puede acordar un empate entre ambos jugadores.

www.chess-poster.com

CAPTURA

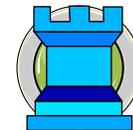
Eliminación de una pieza de Ajedrez del tablero por medio de un jugador que hace la Captura. En notación, el simbolo de Captura es: "x". La pieza capturada se quita del tablero y no toma parte en el juego ya mas.

www.chess-poster.com

CAPTURA AL PASO

La Captura al Paso es un poder especial que un Peón adquiere cuando alcanza la quinta casilla que le permite capturar a un Peón enemigo si es que dicho Peón decide rebasarlo en su primer movimiento cuando ordinariamente puede avanzar dos casillas. La Captura al Paso es una opción que deberá ser jugada inmediatamente en un turno. También se le conoce como Tomar al Paso o Captura al vuelo.

www.chess-poster.com



CENTRO

Las cuatro casillas en el centro geométrico del tablero de Ajedrez. Los movimientos de apertura están dirigidos a tratar de apoderarse y controlar el centro. Las filas “e” y “d” son las filas centrales. Con frecuencia, una partida o buena parte de ella gira en torno del control y posesión del centro.

www.chess-poster.com

COLUMNAS

Hileras verticales de casillas de un tablero de Ajedrez. El tablero se compone de 8 Columnas y 8 Filas. En sistema de notación algebraica, las columnas se nombran de izquierda a derecha: a, b, c, d, e, f, g y h.

www.chess-poster.com

CORONAR

Un Peón que alcanza la octava casilla, se puede “coronar” y convertirse en una pieza mayor: Dama, Torre, Alfil o Caballo.

www.chess-poster.com

DEFENSA

Jugada o conjunto de jugadas del bando negro como réplica a la apertura. La defensa puede ser igual o desigual, según reproduzca o no los movimientos del blanco.

www.chess-poster.com

DIAGONAL

Una hilera de casillas de un mismo color que cruzan el tablero en un sentido oblicuo en vez de hacerlo hacia arriba y abajo o de lado a lado. Las más grandes son aquellas que van de Torre a Torre y se les llama diagonales mayores. Los Alfiles se desplazan por las diagonales.

www.chess-poster.com

ENROQUE

Movimiento especial que permite colocar al Rey de un jugador en una casilla que esté razonablemente a salvo de un ataque enemigo. Existen dos tipos de Enroque: Enroque corto (flanco de Rey) y Enroque largo (flanco de Reina.) En notación, el símbolo de Enroque es: “0-0 (corto) y 0-0-0 (largo).” Para efectuar el enroque, es preciso que las casillas intermedias entre el Rey y Torre no estén ocupadas ni amenazadas, que el Rey no esté en jaque y que el Rey o la Torre hayan hecho algún movimiento.

www.chess-poster.com

FILA

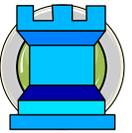
Una hilera horizontal de 8 casillas. En notación Algebraica se designan de la siguiente manera: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.

www.chess-poster.com

FINAL

Última fase de una partida de Ajedrez posteriores a la Apertura y el Medio Juego. Esta última fase, se caracteriza por un número reducido de piezas, el Rey pasa de ser un elemento pasivo uniéndose al ataque y la posibilidad de coronar Peones.

www.chess-poster.com



JAQUE

Un jugador que amenaza al Rey del contrario con cualquier pieza legal se dice que pone en jaque al Rey. El jugador que hace un jaque, deberá decir en voz alta: “jaque” y seguidamente el oponente deberá mover su Rey fuera de jaque. En notación, el simbolo de jaque es: “+”.

www.chess-poster.com

JAQUE A LA DESCUBIERTA

Este tipo de jaque se produce cuando se desplaza una pieza que estaba delante de otra pieza propia, causando un jaque. La fuerza de esta maniobra radica en que la pieza que se desplaza, junto con originar el jaque, amenaza o captura simultáneamente a otra pieza o cierra el paso a una ruta de escape del Rey enemigo.

www.chess-poster.com

JAQUE CONTINUO

Se llama así al que se puede dar un jaque perpetuo o ininterrumpidamente, sin que el adversario pueda evitarlo. La partida se declara tablas.

www.chess-poster.com

JAQUE DOBLE

Se le llama así cuando un jugador que además de dar jaque al Rey del contrario, también ataca simultáneamente a otra pieza. Una maniobra muy común con los Caballos.

www.chess-poster.com

JAQUE MATE

Cuando un jugador ataca al Rey contrario de tal manera que no pueda evitar legalmente ser capturado, se dice que esta en jaque mate o mate y el juego termina. El jugador que aplica el mate simplemente dirá en voz alta: “jaque mate”. En notación, el simbolo de jaque mate es: “++ o #”.

www.chess-poster.com

MEDIO JUEGO

La segunda fase de una partida que sigue a la apertura o desarrollo y en la cual gran parte de la acción toma lugar. Por lo común, en esta etapa ocurren las acciones decisivas y determinantes del desenlace.

www.chess-poster.com

RELOJ

En Torneos, se coloca un Reloj doble a un lado de los jugadores. Cuando un jugador mueve una pieza, seguidamente deberá oprimir el botón de su propio Reloj que de esa manera activará el Reloj y tiempo de su oponente. De esta manera el tiempo será equitativo para ambos.

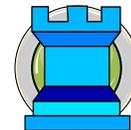
www.chess-poster.com

SACRIFICIO

Entrega de una pieza por otra de menos valor por razones tácticas o necesarias. El sacrificio puede ser voluntario o forzado. Esto suele formar parte de un plan. Si el sacrificio es obligado para evitar males mayores, se habla de sacrificio forzado.

www.chess-poster.com





Nunca juegues para hacer tablas o para ganar, simplemente límitate a hacer cada vez la mejor jugada que requiera la posición

ajedrezmagico.blogspot.mx

Es más importante no cometer errores que hacer maravillosas jugadas. Recuerda que no se ganan partidas por hacer buenas jugadas, en cambio sí se pierden por hacerlas malas..

ajedrezmagico.blogspot.mx

Todas las piezas de tu adversario son importantes; para evitar sorpresas, no te concentres en una única parte del tablero.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Cuando juegues contra jugadores más “fuertes” que tú, intenta complicar la posición, no de simplificarla, ellos también pueden equivocarse.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Si no sabes qué plan seguir, intenta simplemente mejorar la posición de tus piezas.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Ten siempre un comportamiento correcto en una sala de ajedrez durante las partidas.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Para mejorar tu ajedrez el principal consejo es que practiques, que intentes jugar contra todo tipo de adversarios. La mejor manera de lograrlo es hacerte socio de un club de ajedrez y participar en los torneos organizados por la federación del lugar donde vivas.

ajedrezmagico.blogspot.mx

El estudio de las partidas de los jugadores clásicos es una de las mejores maneras de aprender los principios fundamentales del juego.

ajedrezmagico.blogspot.mx





Estudiar finales es más efectivo que memorizar variantes de apertura.

ajedrezmagico.blogspot.mx

El valor de las piezas siempre es relativo y depende de la posición en el tablero en cada momento.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Busca un Gran Maestro con el que te identifiques en su forma de jugar y utilízalo como modelo a seguir.

ajedrezmagico.blogspot.mx

No olvides que el ajedrez es un juego y sirve para disfrutar; si te acarrea problemas, deja de practicarlo o cambia de mentalidad.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Cuando la situación es ventajosa no debemos precipitarnos por ganar rápido la partida.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Los puntos más importantes de una columna dominada son la séptima y octava fila.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Cuando el rey contrario pierde el enroque, hay que intentar atraerlo hacia el centro aunque sea a base de sacrificios.

ajedrezmagico.blogspot.mx

El enroque largo suele presentar más debilidades que el corto.

ajedrezmagico.blogspot.mx





Hay que desconfiar siempre de los “regalos” de nuestro adversario.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Las piezas más potentes en el centro del tablero son los Caballos y la Dama.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Juega siempre sin miedo, pero nunca con soberbia ni precipitación.

ajedrezmagico.blogspot.mx

No abras o permitas que tu contrincante abra las columnas centrales si tu rey está sin enrocar.

ajedrezmagico.blogspot.mx

Utiliza los peones para defender sus piezas mayores, nunca utilices tus piezas mayores para defender peones. Esto ayudará a que tus piezas mayores estén disponibles para llevar a cabo el ataque.

www.todoajedrez.com.ar

Evita colocar Caballos y Alfiles en el borde del tablero. Dominan menos casillas.

www.todoajedrez.com.ar

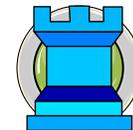
Pregúntate a ti mismo, "Si yo fuera mi oponente, Cuál sería mi próximo movimiento?" Entonces encuentra la forma de evitar ese movimiento o un plan que haga que esa jugada no sea la mejor para él.

www.todoajedrez.com.ar

Evita dar jaques sin utilidad. Sólo es una pérdida de tiempo.

www.todoajedrez.com.ar





Los peones son insignificantes al principio, pero ellos van siendo cada vez más importantes a medida que se acercan a la octava línea y pueden convertirse en piezas mayores (sobre todo damas). No los subestime.

www.todoajedrez.com.ar

La mayoría de las piezas trabajan mejor en conjunto con otras que si están separadas por todo el tablero.

www.todoajedrez.com.ar

No sacrifiques material sin ver cómo lo recupera o si no cómo le da mate al rey contrario.

www.todoajedrez.com.ar

En la apertura, evita mover la misma pieza dos veces. Esto ayudará a conseguir un desarrollo rápido.

www.todoajedrez.com.ar

En la apertura realiza pocos movimientos de peones, sólo los suficientes como para liberar sus piezas.

www.todoajedrez.com.ar

Enrócate rápido. Libera su Alfil y Torre. Ello lleva al Rey hacia un lugar seguro y a la Torre al juego por el medio. Y, al mismo tiempo trata de evitar que tu rival se enroque, si es posible, sin sacrificar material.

www.todoajedrez.com.ar

Desarrolla los Caballos antes que los Alfiles.

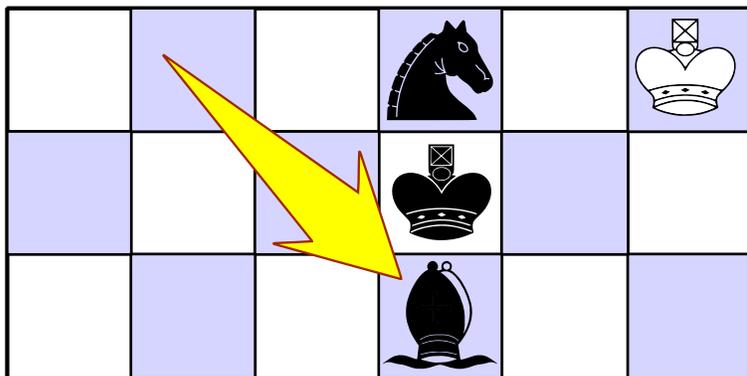
www.todoajedrez.com.ar

Cuando captures con Peón siempre hazlo hacia el centro si es posible. Los Peones centrales son más fuertes.

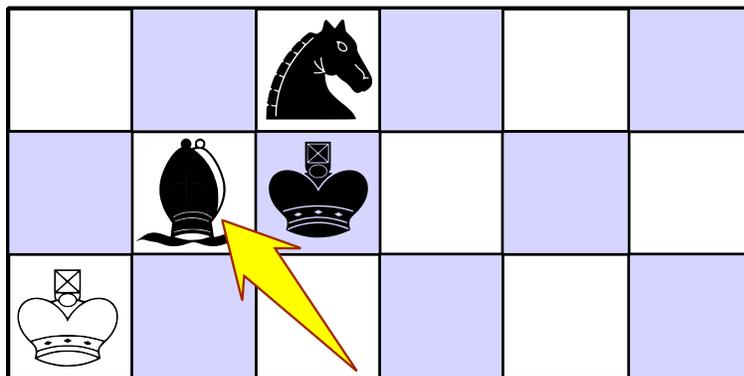
www.todoajedrez.com.ar

MATES CON ALFIL

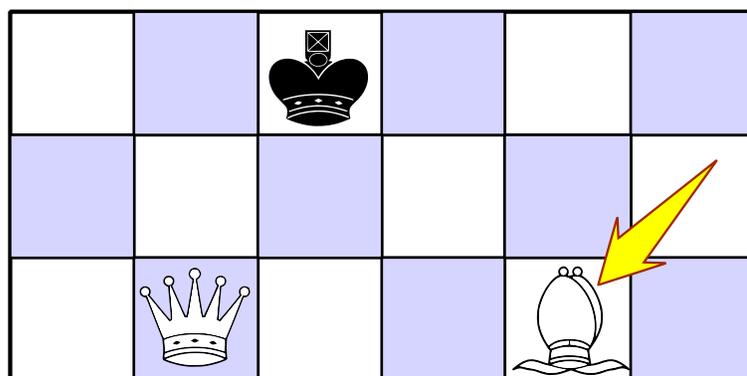
y otras piezas



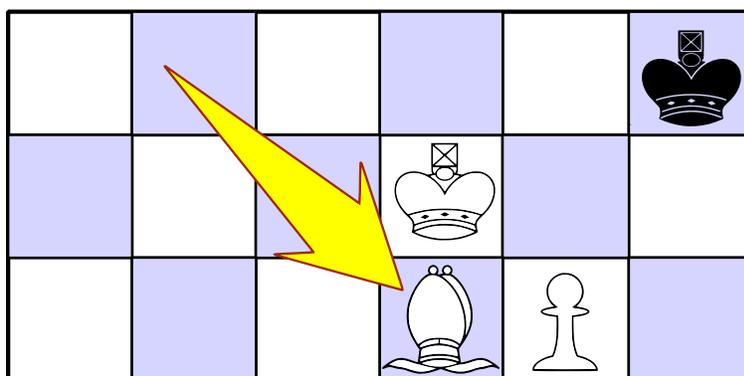
Mate con Alfil 0-1



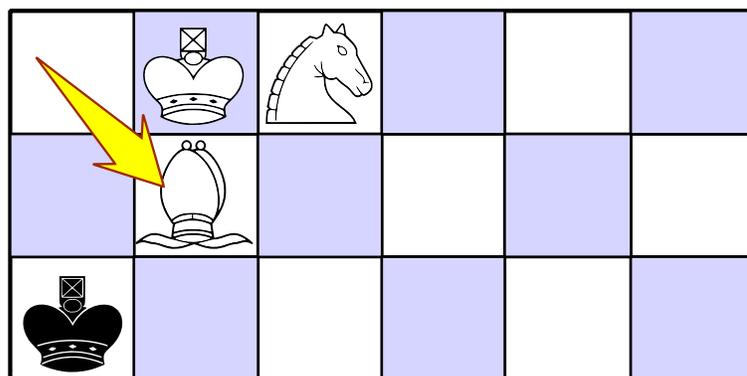
Mate con Alfil 0-1



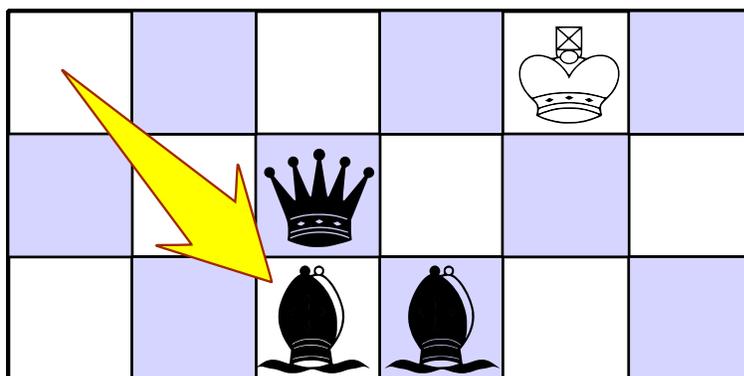
Mate con Alfil 1-0



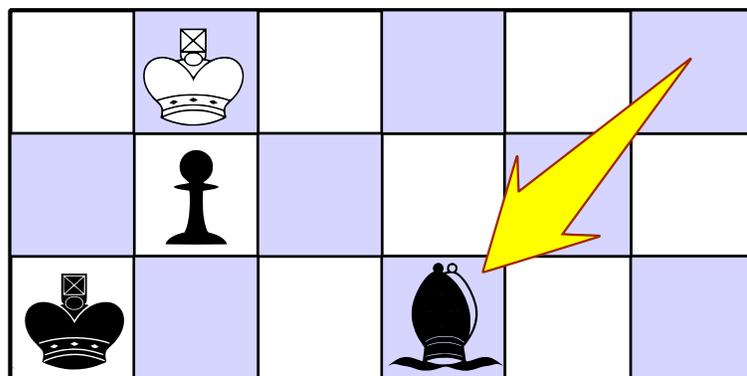
Mate con Alfil 1-0



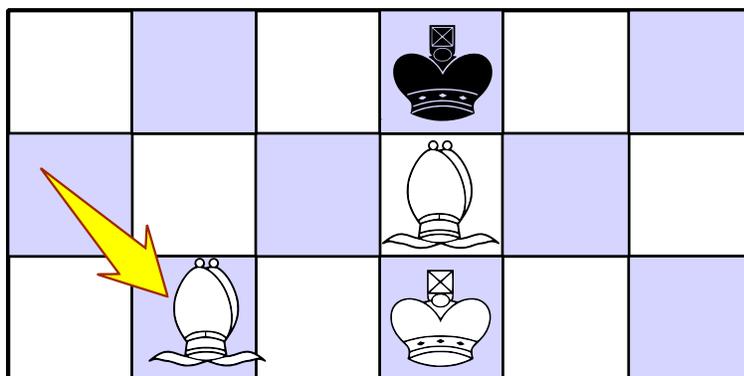
Mate con Alfil 1-0



Mate con Alfil 0-1



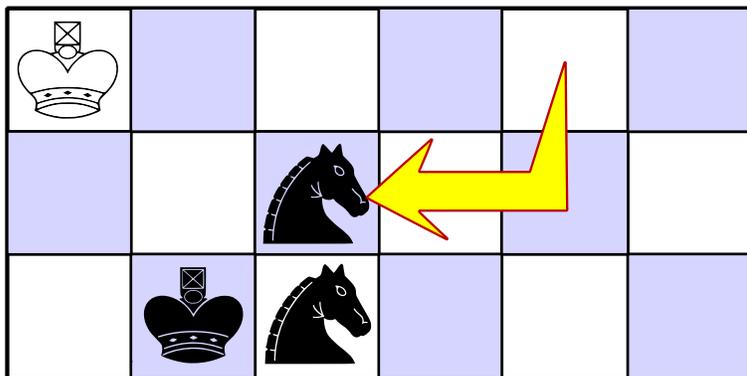
Mate con Alfil 0-1



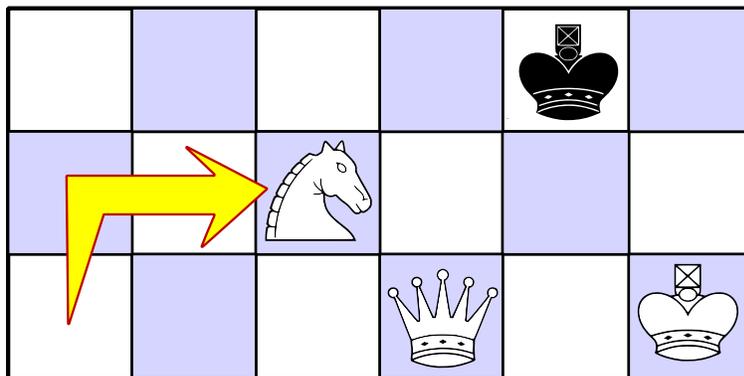
Mate con Alfil 1-0

MATES CON CABALLOS

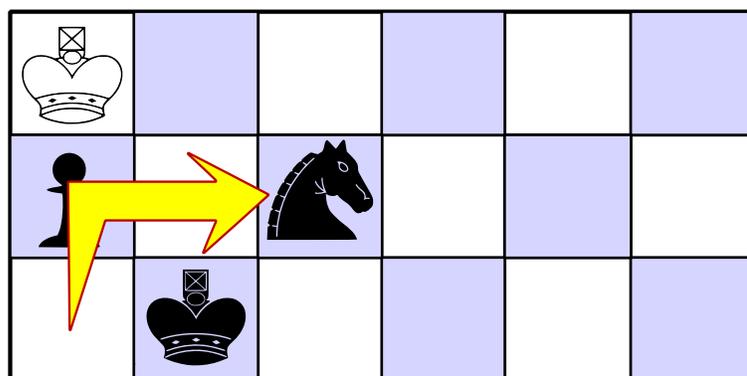
y otras piezas



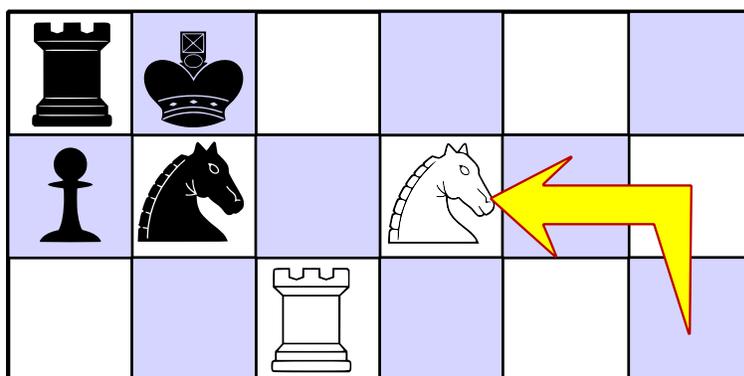
Mate con Caballo 0-1



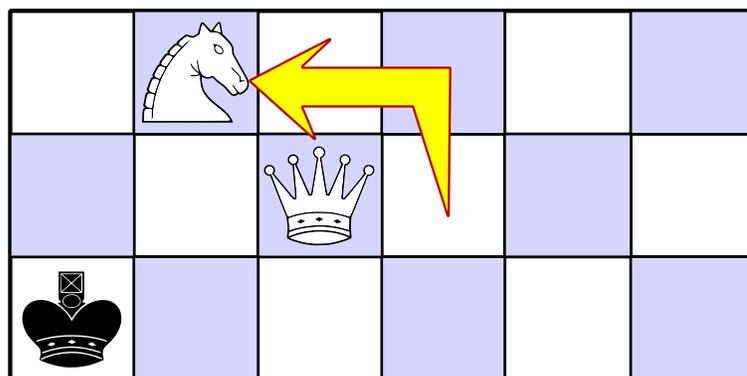
Mate con Caballo 1-0



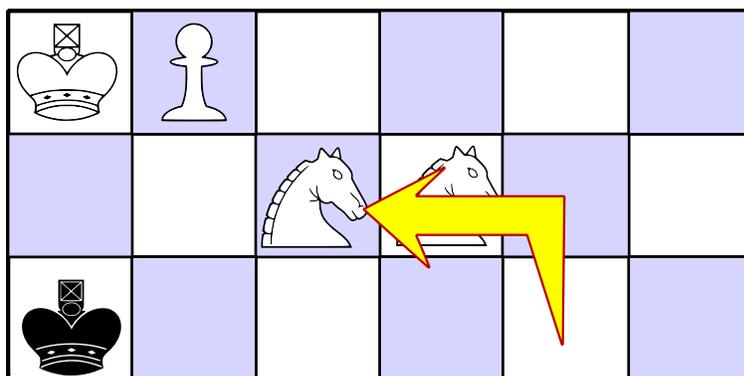
Mate con Caballo 0-1



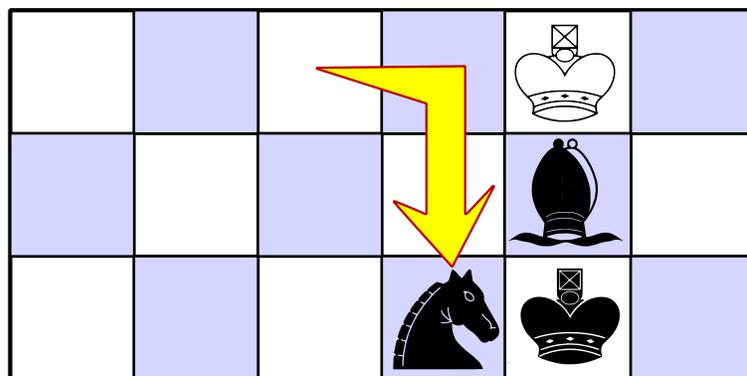
Mate con Caballo 1-0



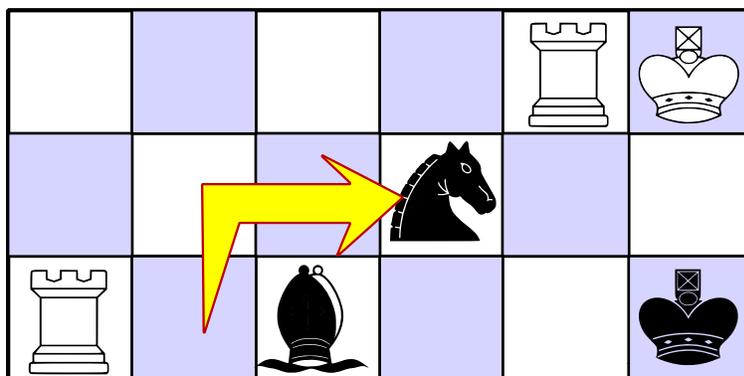
Mate con Caballo 1-0



Mate con Caballo 1-0



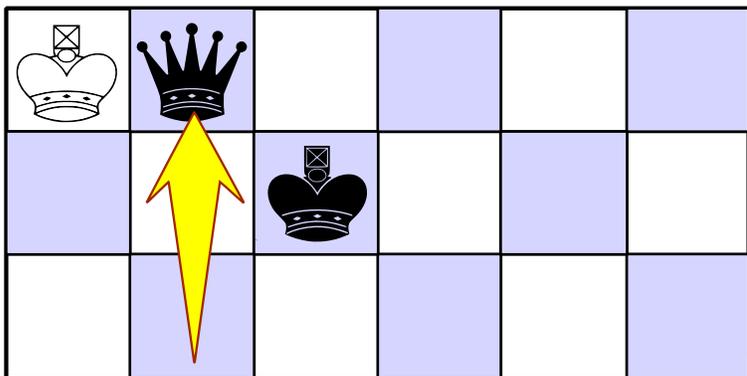
Mate con Caballo 0-1



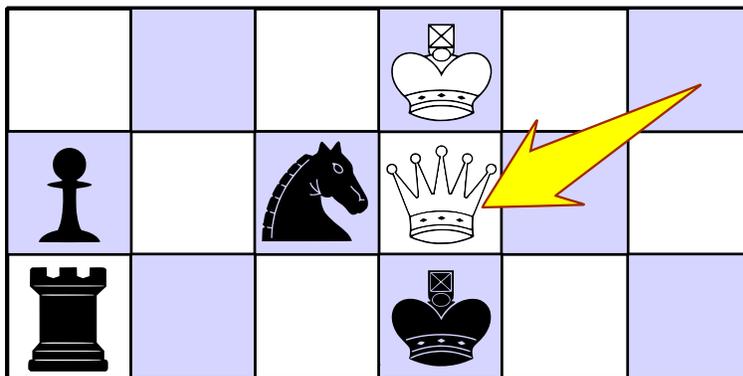
Mate con Caballo 0-1

MATES CON DAMA

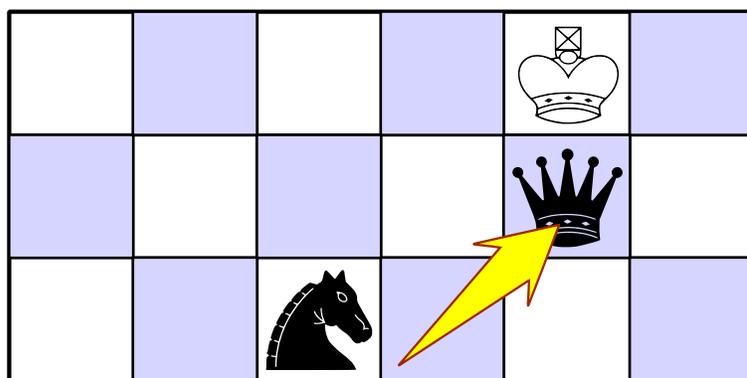
y otras piezas



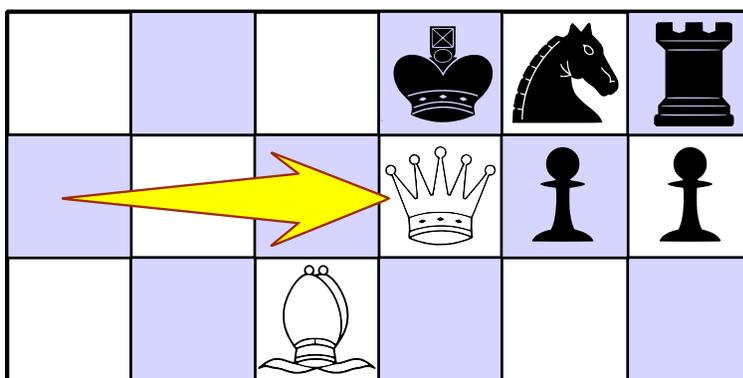
Mate con Dama 1-0



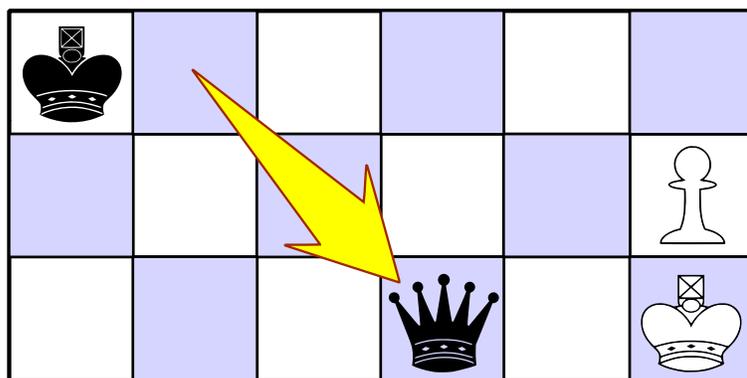
Mate con Dama 1-0



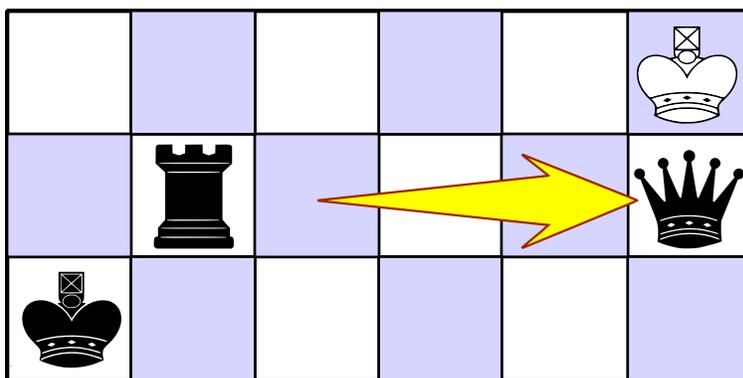
Mate con Dama 0-1



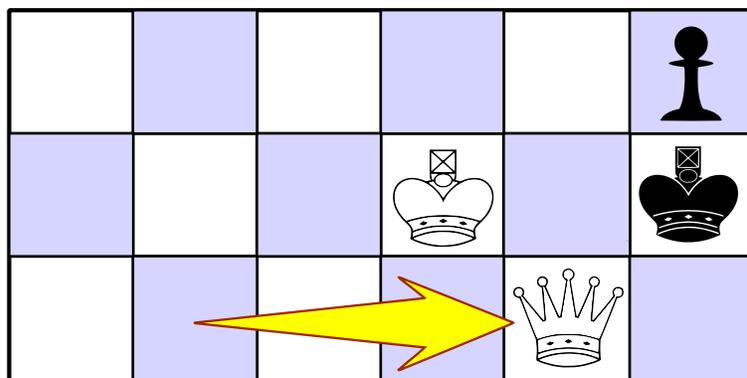
Mate con Dama 1-0



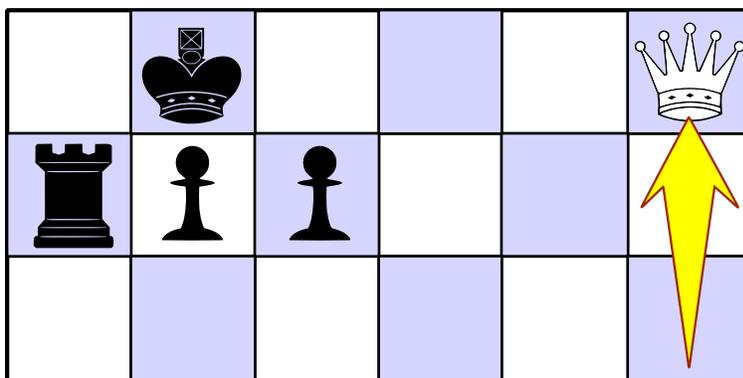
Mate con Dama 0-1



Mate con Dama 0-1



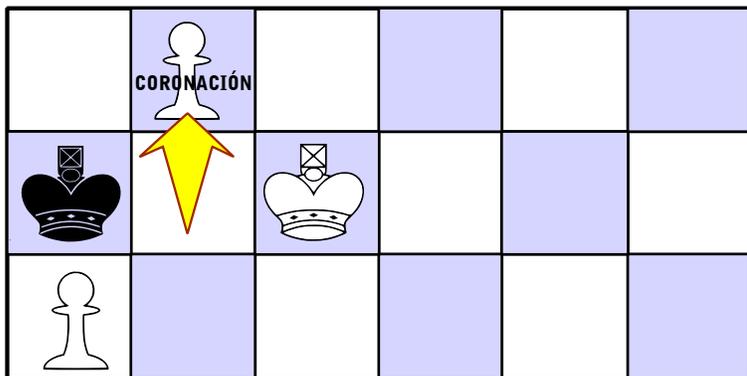
Mate con Dama 0-1



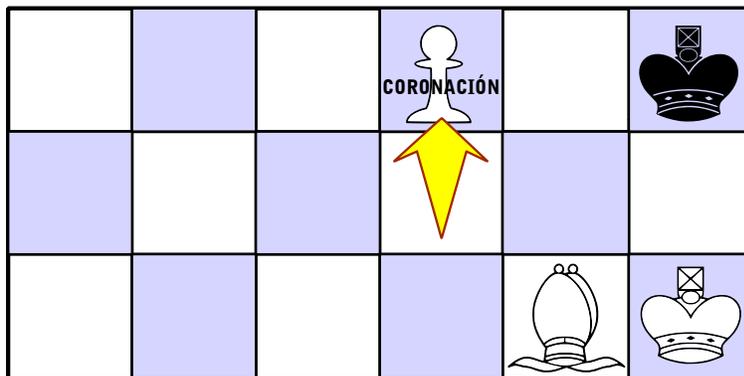
Mate con Dama 0-1

MATES CON PEÓN

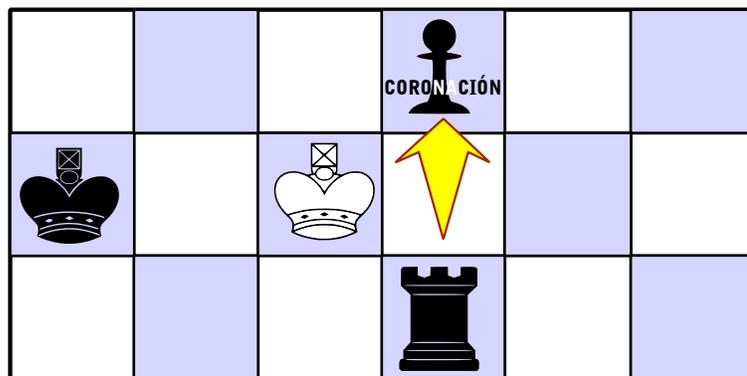
y otras piezas



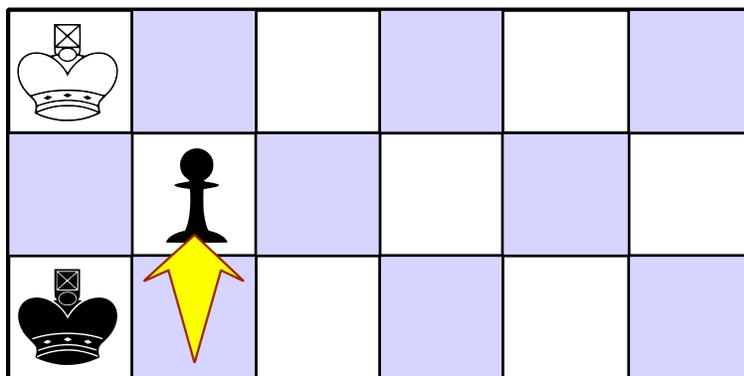
Mate con Peón 1-0



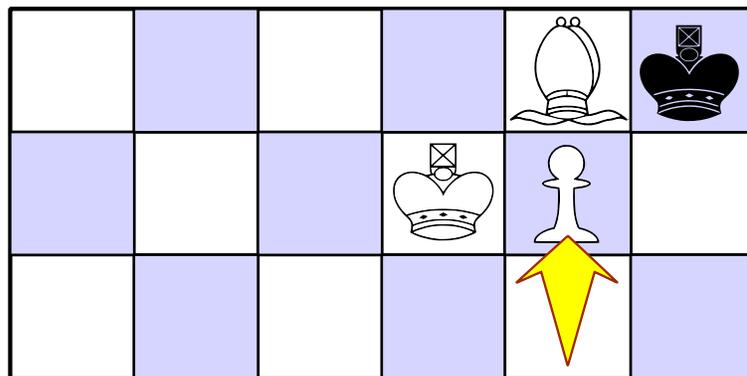
Mate con Peón 1-0



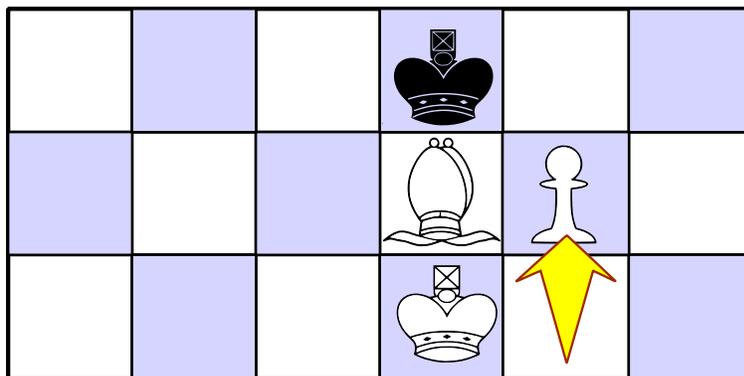
Mate con Peón 0-1



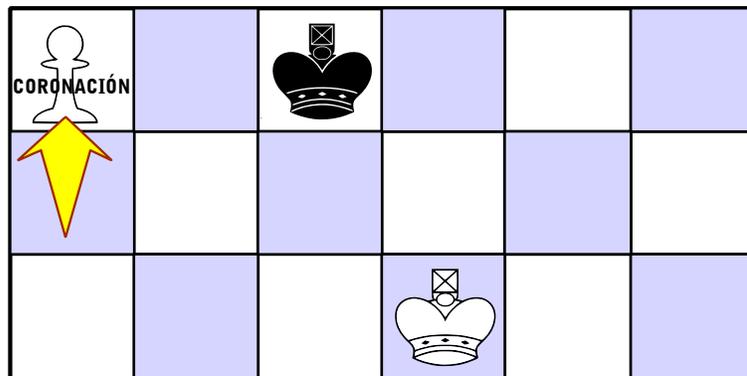
Mate con Peón 0-1



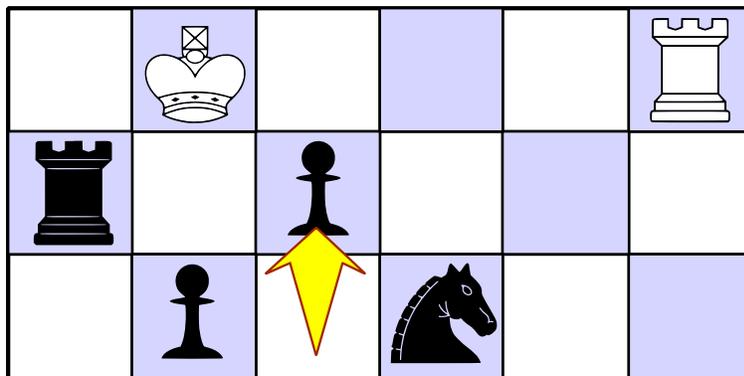
Mate con Peón 1-0



Mate con Peón 1-0



Mate con Peón 1-0



Mate con Peón 0-1