Historia del ajedrez

Para el libro de Harold Murray, véase [Historia del ajedrez (libro de Murray)](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez_%28libro_de_Murray%29).

En la **historia del ajedrez** el origen del juego sigue siendo controvertido, pero la versión más aceptada es que el [ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez) fue inventado en [Asia](https://es.wikipedia.org/wiki/Asia), probablemente en la [India](https://es.wikipedia.org/wiki/India), con el nombre de [chaturanga](https://es.wikipedia.org/wiki/Chaturanga%22%20%5Co%20%22Chaturanga) y desde allí se extendió a [China](https://es.wikipedia.org/wiki/China), [Rusia](https://es.wikipedia.org/wiki/Rusia), [Persia](https://es.wikipedia.org/wiki/Persia) y [Europa](https://es.wikipedia.org/wiki/Europa), donde se estableció la [normativa vigente](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglas_del_ajedrez). Sin embargo, investigaciones recientes indican un posible origen chino, en la región entre [Uzbekistán](https://es.wikipedia.org/wiki/Uzbekist%C3%A1n) y la antigua [Persia](https://es.wikipedia.org/wiki/Persia), que se podría remontar hasta el siglo III a. C.

Uno de los registros literarios más antiguos sobre el ajedrez es el poema persa [Karnamak-i-Artakhshatr-i-Papakan](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Karnamak&action=edit&redlink=1" \o "Karnamak (aún no redactado)), escrito en el siglo VI, y, a partir de esta era, su evolución está mejor documentada y ampliamente aceptada en el mundo académico. Tras la conquista de Persia por los árabes, éstos asimilaron el juego y lo difundieron en Occidente, llevándolo al norte de [África](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81frica) y [Europa](https://es.wikipedia.org/wiki/Europa), e incluso la actual [España](https://es.wikipedia.org/wiki/Espa%C3%B1a) e [Italia](https://es.wikipedia.org/wiki/Italia) alrededor del siglo X, desde donde se extendió al resto del continente llegando a la región de [Escandinavia](https://es.wikipedia.org/wiki/Escandinavia) e [Islandia](https://es.wikipedia.org/wiki/Islandia). En Oriente, el ajedrez se ha expandido desde su versión china, el [Xiangqi](https://es.wikipedia.org/wiki/Xiangqi%22%20%5Co%20%22Xiangqi), a [Corea](https://es.wikipedia.org/wiki/Corea) y [Japón](https://es.wikipedia.org/wiki/Jap%C3%B3n) en el siglo X.

En el siglo XV, el juego fue ampliamente difundido en Europa y entre las [variantes](https://es.wikipedia.org/wiki/Variante_del_ajedrez) existentes del juego, la europea fue el que se destacó por la velocidad indicada por la inclusión de la [dama](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_%28ajedrez%29) y el [alfil](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfil). A pesar de que en esa época ya existía literatura de ajedrez, fue en este período cuando comenzaron a surgir el primer análisis de aperturas debido a las nuevas posibilidades de juego.

Las partidas comenzaron a ser registrados con mayor frecuencia y se han publicado más estudios teóricos. En el siglo XVIII se fundaron los primeros clubes para la práctica de ajedrez y federaciones deportivas en Europa, y debido a la gran cantidad de pequeños torneos que ocurren por todo el continente, en 1851 se celebró el [primer torneo internacional](https://es.wikipedia.org/wiki/Torneo_de_ajedrez_de_Londres_de_1851) en Londres. La popularidad de las competiciones internacionales ha llevado a la creación del título de [campeón del mundo](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_del_mundo_de_ajedrez), ganado por [Wilhelm Steinitz](https://es.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_Steinitz) en [1886](https://es.wikipedia.org/wiki/1886), y, en [1924](https://es.wikipedia.org/wiki/1924), se fundó la [Federación Internacional de Ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Federaci%C3%B3n_Internacional_de_Ajedrez) (FIDE), en París, que organiza la primera [Olimpiada de Ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Olimpiadas_de_Ajedrez) y el [mundial femenino](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Campeonato_Mundial_Feminino_de_Ajedrez&action=edit&redlink=1), ganado por [Vera Menchik](https://es.wikipedia.org/wiki/Vera_Menchik).

A finales de la década de 1950, con la popularización de las [computadoras](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_por_computadora), comenzaron a surgir los primeros [programas que juegan al ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_ajedrez), que acompañaban la evolución del tratamiento de la información e introducirían el juego en la era moderna con competiciones on-line y facilitando el análisis de las partidas.

**Índice**

  [ocultar]

* [1Origen](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Origen)
	+ [1.1India](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#India)
	+ [1.2China](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#China)
	+ [1.3Irán](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Ir.C3.A1n)
* [2Difusión](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Difusi.C3.B3n)
	+ [2.1Persia antigua](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Persia_antigua)
	+ [2.2La conquista árabe](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#La_conquista_.C3.A1rabe)
	+ [2.3Expansión por Asia](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Expansi.C3.B3n_por_Asia)
	+ [2.4Llegada a Europa](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Llegada_a_Europa)
* [3Origen del juego moderno](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Origen_del_juego_moderno)
	+ [3.1Las escuelas de pensamiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Las_escuelas_de_pensamiento)
* [4Nacimiento del deporte](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Nacimiento_del_deporte)
	+ [4.1Surgimiento de la FIDE](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Surgimiento_de_la_FIDE)
	+ [4.2Pos-guerra](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Pos-guerra)
* [5Actualidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Actualidad)
* [6Véase también](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#V.C3.A9ase_tambi.C3.A9n)
* [7Véase también](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#V.C3.A9ase_tambi.C3.A9n_2)
* [8Notas](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Notas)
* [9Referencias](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Referencias)
* [10Bibliografía](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Bibliograf.C3.ADa)
* [11Enlaces externos](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#Enlaces_externos)

Origen[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=1" \o "Editar sección: Origen)]

El origen del ajedrez sigue siendo una cuestión de debate entre los historiadores del [ajedrecismo](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrecismo&action=edit&redlink=1),[1](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-1) [2](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-2) [3](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-A4901-3) pero sin embargo la teoría más difundida[4](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-4) es que fue creado en la [India](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_la_India&action=edit&redlink=1) durante el [Imperio Gupta](https://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_Gupta) alrededor del siglo VI.[5](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-5) Esta teoría se confirma por los primeros registros literarios persas y por el análisis de la etimología de las palabras utilizadas en el juego y su co-evolución con el ajedrez.[6](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-6)

Sin embargo, las teorías alternativas proponen que el ajedrez fue creado durante un período anterior, en diferentes lugares, como [China](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_China&action=edit&redlink=1),[7](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-7) Irán[8](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Calvo-8) y Afganistán.[9](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-9) Estas versiones exploran evidencian [arqueológicas](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arqueolog%C3%ADa_del_ajedrez&action=edit&redlink=1), militares,[10](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-10) y literarias de la evidencia [filogenética](https://es.wikipedia.org/wiki/Filogen%C3%A9tica)[11](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-11) para desafiar la teoría de la India. Las similitudes entre Chaturanga y el [Xiangqi](https://es.wikipedia.org/wiki/Xiangqi%22%20%5Co%20%22Xiangqi), considerado la versión china de ajedrez, son exploradas indicando que estos juegos podrían haberse influido entre sí por medio del contacto entre las civilizaciones a través de la [ruta de la seda](https://es.wikipedia.org/wiki/Ruta_de_la_seda), asimilando algunos aspectos de sus reglas y formando versiones híbridas,[12](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-12) que podría remontarse a la [antigua Grecia](https://es.wikipedia.org/wiki/Antigua_Grecia) y la conquista de [Alejandro Magno](https://es.wikipedia.org/wiki/Alejandro_Magno), sobre [Asia Menor](https://es.wikipedia.org/wiki/Asia_Menor) en el siglo III antes de Cristo.[13](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-13) Existe la perspectiva de que, en el futuro, nuevos análisis de la literatura existente y descubrimiento de más objetos arqueológicos en la India y China permitan esclarecer definitivamente el origen del ajedrez.[3](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-A4901-3)

**India**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=2" \o "Editar sección: India)]

Artículo principal: [Ajedrez en la India](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_la_India&action=edit&redlink=1)



[Krishna](https://es.wikipedia.org/wiki/Krishna) y [Radha](https://es.wikipedia.org/wiki/Radha%22%20%5Co%20%22Radha) jugando al [chaturanga](https://es.wikipedia.org/wiki/Chaturanga%22%20%5Co%20%22Chaturanga) en un tablero del [Ashtāpada](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Asht%C4%81pada&action=edit&redlink=1" \o "Ashtāpada (aún no redactado)).

Según [Harold Murray](https://es.wikipedia.org/wiki/Harold_James_Ruthven_Murray), el análisis [filológico](https://es.wikipedia.org/wiki/Filolog%C3%ADa) conecta el juego con claridad a la palabra chaturanga,[14](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-14) que designaba a las cuatro partes del ejército indio - [carros](https://es.wikipedia.org/wiki/Carro_de_guerra), [elefantes](https://es.wikipedia.org/wiki/Elefante_de_guerra), [caballería](https://es.wikipedia.org/wiki/Caballer%C3%ADa) e [infantería](https://es.wikipedia.org/wiki/Infanter%C3%ADa) — desde el siglo V a.C.[15](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-15) En un principio, el partido se jugó en el consejo de [Ashtāpada](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Asht%C4%81pada&action=edit&redlink=1" \o "Ashtāpada (aún no redactado)), otro juego cuya significación se estableció alrededor del siglo V a.C., y sugirió un objeto familiar.[16](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-16)

El chaturanga es considerado el juego más antiguo con características esenciales de la [definición del juego](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_la_India&action=edit&redlink=1) encontradas en las versiones posteriores - dos jugadores se enfrentan en un acuerdo inicial y simétrico de las piezas, con piezas de movimientos diferentes y la victoria dependiendo de la captura de una única pieza.[17](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Britannica02-17) No está claro si el chaturanga utilizaba [dados](https://es.wikipedia.org/wiki/Dado) para designar a sus movimientos, aunque la gran mayoría de los juegos indios los utilizasen.[18](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-18)

Una de las leyendas sobre el origen indio, relatada en el poema persa Chatrang Namag (c. Sec VII) y el libro persa [Shāh-nāmeh](https://es.wikipedia.org/wiki/Shahnameh%22%20%5Co%20%22Shahnameh) (c. siglo XI) relata que un [rajá](https://es.wikipedia.org/wiki/Raj%C3%A1) indio[nota 1](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-20) envió a su visir Tâtarîtos a la corte de [Cosroes I](https://es.wikipedia.org/wiki/Cosroes_I%22%20%5Co%20%22Cosroes%20I) Anôšag-Ruwan, Shah de Persia, con tributos y un desafío para descubrir las reglas del chaturanga. Cosroes solicitaron cuatro días para resolver el enigma, después de haber tenido éxito en el tiempo previsto.[19](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Hist2-19) [20](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-L41-21) [nota 2](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-23)

El libro Shāh-nāmeh describe dos leyendas más sobre el origen del ajedrez. La primera cuenta la leyenda del [brahmán](https://es.wikipedia.org/wiki/Brahm%C3%A1n_%28casta%29) [Sessa Ibn Daher](https://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda_de_Sisa%22%20%5Co%20%22Leyenda%20de%20Sisa), quien creó el juego a petición de un rajá indio y, como recompensa, le pidió un grano de trigo por el primer [escaque](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo%3AT%C3%A9rminos_relacionados_con_el_ajedrez#escaque) del tablero, duplicando progresivamente la cantidad por cada nuevo escaque[nota 3](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-24) La otra historia cuenta que el juego fue inventado, a petición de la madre del rey Gav para probar que éste no había provocado la muerte de su hermano Talhend durante una batalla, reconstituida sobre el tablero.[22](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-25)

**China**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=3" \o "Editar sección: China)]

Artículo principal: [Ajedrez en China](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_China&action=edit&redlink=1)

Una teoría alternativa afirma que el ajedrez surgió del [Xiangqi](https://es.wikipedia.org/wiki/Xiangqi%22%20%5Co%20%22Xiangqi) o de sus predecesores, que ya existían en China desde el siglo II a.C. David H. Li, un contador jubilado y traductor de textos chinos antiguos, formuló la hipótesis de que el general [Han Xin](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Han_Xin&action=edit&redlink=1) se inspiró en una versión anterior del juego [Liubo](https://es.wikipedia.org/wiki/Liubo%22%20%5Co%20%22Liubo) para desarrollar una versión primitiva del ajedrez chino en el invierno de 204-203 a. C.[23](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-li-26) El historiador alemán Peter Banaschak, no obstante, señala que la teoría de Li no tiene fundamento, afirmando que la obra "Xuanguai lu", escrita por el ministro de Niu Sengru (779-847) de la dinastía Tang permanece como el primer fuente aceptada de la variante china Xiangqi.[24](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-27)

**Irán**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=4" \o "Editar sección: Irán)]

Artículo principal: [Teoría iraní sobre el origen del ajedrez](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Persia&action=edit&redlink=1)

Historiadores iraníes cuestionaron la ausencia de evidencias arqueológicas anteriores al siglo IX en la India, mientras que evidencias persas ya fueron encontradas desde el siglo VI, como una hipótesis del origen del ajedrez pertenecente a la antigua Persia, actual Irán.[25](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-arq-28) De hecho, a pesar de la literatura india anterior al siglo VI sea rica, ella no hace ninguna mención específica al chaturanga como nombre de un juego, y que las evidencias más claras en este sentido surgieron solamente en el siglo IX.[26](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-29) La etimología tampoco sería objetiva con respeto al uso de la palabra en sánscrito chaturanga, que solo significaría "ejército", no quedando claro si es una referencia al ajedrez o a algún otro juego. La influencia persa en la nomenclatura, de cuyo idioma ([pahlavi](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_pahlavi)) proviene la mayoría de las palabras relacionadas con el ajedrez, también se considera como un argumento a favor de la teoría iraní.[27](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Iran-30)

La figura del elefante como justificativa para el origen indio también es cuestionada. Estos animales no son exclusivos de la India, siendo conocidos desde la [dinastía ptolemaica](https://es.wikipedia.org/wiki/Dinast%C3%ADa_ptolemaica) en Egipto, y se utilizan regularmente en los ejércitos persas.[28](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-avarair-31) Las obras persas Chatranj namâg y Shāh-nāmeh, que indican el origen del juego como de otro reino al oeste, relatado como Hind y que trajo el chaturanga a la corte persa, podrían indicar una provincia oriental del imperio persa que incluye la provincia moderna de [Sistán y Baluchistán](https://es.wikipedia.org/wiki/Sist%C3%A1n_y_Baluchist%C3%A1n%22%20%5Co%20%22Sist%C3%A1n%20y%20Baluchist%C3%A1n), que durante el [Imperio aqueménida](https://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_aquem%C3%A9nida) era una extensión de la provincia de [Juzestán](https://es.wikipedia.org/wiki/Juzest%C3%A1n).[8](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Calvo-8)

Difusión[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=5" \o "Editar sección: Difusión)]

**Persia antigua**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=6" \o "Editar sección: Persia antigua)]

Artículo principal: [Ajedrez en Persia antigua](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Persia_antigua&action=edit&redlink=1)



Ilustración del libro Shāh-nāmeh, mostrando una partida en la corte persa.

El poema Mâdayân î chatrang, o simplemente Chatrang nâmag, es la primera evidencia literaria que describe las [piezas de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Piezas_de_ajedrez) y la llegada del chaturanga a Persia, aunque la datación del texto es polémica - los historiadores estiman que data entre los siglos VII y IX.[29](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-hist-32)

Hacia el siglo VII otro poema, Xusraw Kawadan ud redag, escrito en idioma pahlavi, menciona el chaturanga, el Ashtāpada y el nard, el predecesor de backgammon. Cosroes fue el Shah de Persia de 531-579 y entre las posibilidades existentes, sería el primero en recibir un conjunto de piezas de ajedrez provenientes de la India.[nota 4](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-34)

En la región de Persia fueron encontrados los restos arqueológicos más antiguos del juego, localizados en el sitio arqueológico de Afrasiab, cerca de la ciudad de Samarcanda, en el actual Uzbekistán. Las denominadas [piezas de Afrasiab](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Piezas_de_Afrasiab&action=edit&redlink=1) son siete en número (1 Rey, 1 Torre, 1 Visir, 2 Caballos y 2 Peones), con un tamaño medio de 3 cm, y fueron fechadas en el siglo VII.[31](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-W-35)

Las primeras adaptaciones al chaturanga fueron la traducción del juego, que pasó a llamarse [Chatrang](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Chatrang&action=edit&redlink=1" \o "Chatrang (aún no redactado)), y de las piezas que mantuvieron el significado indio de representar en el juego los cuatro componentes del ejército en la época: [carros](https://es.wikipedia.org/wiki/Carro_de_guerra), [caballería](https://es.wikipedia.org/wiki/Caballer%C3%ADa), [elefantes](https://es.wikipedia.org/wiki/Elephantidae) montados y [soldados](https://es.wikipedia.org/wiki/Soldado) reunidos más allá del soberano y su consejero.[32](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-L22-36) Los persas también introdujeron expresiones en el juego como Shah, actual [jaque](https://es.wikipedia.org/wiki/Jaque), utilizado para amenazar al rey adversario, Shāh-mat ([jaque mate](https://es.wikipedia.org/wiki/Jaque_mate)) que el rey emboscado, capturado o muerto, que indica el final de una partida[33](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-37) y Shāh-rukh, que indica una doble amenaza al Rey y la Torre, que hasta entonces era la pieza más fuerte.[34](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-38)

Desde el inicio el juego fue popular, habiéndose creado [variantes](https://es.wikipedia.org/wiki/Variantes_de_ajedrez) citadas en diferentes manuscritos, como por ejemplo [Murûj adh-dhahab](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mur%C3%BBj_adh-dhahab&action=edit&redlink=1" \o "Murûj adh-dhahab (aún no redactado)) y la enciclopedia Nafâ'is al-funûn, que describen un total de siete variantes practicadas en la época se han establecido, aunque eran ya desarrollado bajo el [dominio árabe](https://es.wikipedia.org/wiki/Califato_ortodoxo) sobre Persia. La primera describe el ajedrez oblonga, el ajedrez decimal, el [circular](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_circular), celestial (al-Falakîya) y el Limbo (al-Jawârhîya). La segunda describe también el Ajedrez ciudadela (al-Husûn) y el ajedrez grande (al-Kabîr), conocido posteriormente como [Ajedrez de Tamerlán](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_de_Tamerl%C3%A1n).[35](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-shat-39)

Los persas introdujeron el chatrang en el [Imperio Bizantino](https://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_Bizantino) alrededor del siglo VII que fue asimilado con el nombre de zatrikion. Sin embargo, la primera evidencia de zatrikion de la cual es posible establecer una fecha correcta es del siglo XII, en un pasaje de la biografía del emperador [Alejo I Comneno](https://es.wikipedia.org/wiki/Alejo_I_Comneno), escrita por su hija [Ana Comneno](https://es.wikipedia.org/wiki/Ana_Comneno). No se conocen con exactitud las reglas del juego que se practicaba en la corte bizantina y con la caída del imperio en 1453, la versión actual del juego fue sustituida por la versión turca que vendría a ser posteriormente sustituida por la versión europea.[36](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-40)

**La conquista árabe**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=7" \o "Editar sección: La conquista árabe)]

Artículo principal: [Ajedrez en Arabia](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Arabia&action=edit&redlink=1)



Conjunto de [piezas](https://es.wikipedia.org/wiki/Piezas_de_ajedrez) del [Shatranj](https://es.wikipedia.org/wiki/Shatranj%22%20%5Co%20%22Shatranj) que datan del siglo XII.[37](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-41)

Cuando los árabes dominaron Persia en 651, el Profeta [Mahoma](https://es.wikipedia.org/wiki/Mahoma) ya había muerto, lo que provocó un largo debate entre los teólogos islámicos sobre la legalidad del juego la práctica. Por último, se permitió sus prácticas bajo determinadas condiciones, que incluían no apostar, no llevar a disputas o blasfemia, y a no representar las piezas figurativamente.[38](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Y7-42)

El juego se hizo popular entre los califas como [Harún al-Rashid](https://es.wikipedia.org/wiki/Har%C3%BAn_al-Rashid%22%20%5Co%20%22Har%C3%BAn%20al-Rashid), que [patroneaban](https://es.wikipedia.org/wiki/Santo_patr%C3%B3n) los mejores jugadores de su corte, y al final del siglo IX, fue ampliamente aceptado y difundido en el mundo árabe, siendo llevado al norte de África, Sicilia y la península ibérica. Entonces surgieron los primeros grandes jugadores, destacados en sus tiempos, por la capacidad de jugar incluso dando ventajas de peones y hasta torres a sus oponentes. [Al-Adli](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Al-Adli&action=edit&redlink=1), [Al-Razi](https://es.wikipedia.org/wiki/Al-Razi) y [As-Suli](https://es.wikipedia.org/wiki/Abu_Bakr_Muhammad_ibn_Yahya_al-Suli) fueron los grandes nombres de este período, habiéndose destacado tanto en el ajedrez como en las artes y ciencias.[39](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-RBW-43) [40](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-L4855-44)

Los árabes fueron los primeros en estudiar con un fases del método de análisis de las [aperturas](https://es.wikipedia.org/wiki/Apertura_%28ajedrez%29), [medio juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Medio_juego_%28ajedrez%29) y [finales](https://es.wikipedia.org/wiki/Final_%28ajedrez%29), tratando de explotar las debilidades existentes en cada uno de ellos. Crearon numerosos [problemas](https://es.wikipedia.org/wiki/Problema_de_ajedrez), llamados mansūbāt, representando los finales típicos de una partida, utilizando las reglas de [Shatranj](https://es.wikipedia.org/wiki/Shatranj%22%20%5Co%20%22Shatranj), versión arabizada del Chatrang persa. De este período también es la primera referencia a una partida de [ajedrez a ciegas](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_a_ciegas), relatado por Al-Safadi en un manuscrito árabe del siglo XIV.[40](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-L4855-44) [41](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-45)

**Expansión por Asia**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=8" \o "Editar sección: Expansión por Asia)]

Artículos principales: [Ajedrez en Burma](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Burma&action=edit&redlink=1), [Corea](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Janggi&action=edit&redlink=1), [Japón](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Shogi&action=edit&redlink=1), [Rusia](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Rusia&action=edit&redlink=1) y [Tailandia](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Makruk&action=edit&redlink=1).

El análisis etimológico de las piezas de ajedrez indica que el ajedrez fue introducido en Rusia desde el chatrang, de origen persa. Mientras que en Europa la figura del fers ya se había transformado en dama, en Rusia la pieza permaneció masculinizada como ferz, y el alfil y la torre figurados como un elefante y un barco, respectivamente. La evidencia arqueológica más importante fueron excavadas en la ciudad de [Novgorod](https://es.wikipedia.org/wiki/Novgorod%22%20%5Co%20%22Novgorod), indicando que el juego fue introducido hacia el siglo IX.[42](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-46)

Cuando europeos tuvieron contacto con la cultura rusa, el juego ya estaba completamente establecido y la versión europea de las reglas lentamente sustituyó a las reglas de Chatrang, aunque todavía en el siglo XVIII algunas tribus en el Lejano Oriente hicieran uso de las viejas reglas. Al igual que en Europa, la monarquía también demostraba interés en el juego, patronando a los mejores jugadores. El zares [Iván IV de Rusia](https://es.wikipedia.org/wiki/Iv%C3%A1n_IV_de_Rusia), [Catalina II de Rusia](https://es.wikipedia.org/wiki/Catalina_II_de_Rusia) y [Pedro I de Rusia](https://es.wikipedia.org/wiki/Pedro_I_de_Rusia) están entre los monarcas que han mostrado tal interés.

La teoría del ajedrez actual establece que Xiangqi es el resultado de la asimilación de Chaturanga. El propósito de la variante china es similar al juego de la India, es decir, capturar al rey del oponente, que es denominado "general". El Xiangqi también incorpora elementos del juego de tablero Go, conocido en China desde el siglo VI antes de Cristo, en el que las piezas se mueven en las intersecciones de las líneas en el tablero, en lugar de los escaques. En el ajedrez chino las piezas tienen generalmente la forma de disco, como en las Damas, diferenciándose por ideogramas en la parte superior.[43](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Chinesechess-47) En China, el chaturanga fue posiblemente introducido por la camino de seda entre la región de Cachemira y el [imperio chino](https://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_chino) alrededor del siglo VIII.[44](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-48) Sin embargo, el [imperio chino](https://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_chino) se cerró al contacto con el exterior, dificultando la penetración del juego, que solo se cambió después de la Segunda Guerra Mundial y el estrechamiento de las relaciones exteriores con la [Unión Soviética](https://es.wikipedia.org/wiki/Uni%C3%B3n_Sovi%C3%A9tica).[45](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-49)

**Llegada a Europa**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=9" \o "Editar sección: Llegada a Europa)]

Artículo principal: [Ajedrez en Europa](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Europa&action=edit&redlink=1)

El Shatranj fue introducido en Europa por los árabes alrededor del siglo X, a través de la conquista de [España](https://es.wikipedia.org/wiki/Espa%C3%B1a), donde rápidamente llegó a ser popular, alcanzando todo el continente europeo a finales del siglo XI.[46](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Y56-50) Las restricciones religiosas en la práctica del ajedrez se mantuvieron, a pesar de que siguen siendo desobedecidas tanto por el tribunal europeo como el [clero](https://es.wikipedia.org/wiki/Clero). El primer registro literario en suelo europeo, el poema [Versus de Scachis](https://es.wikipedia.org/wiki/Versus_de_Scachis), encontrado en un monasterio en Suiza, describe el movimiento de las piezas de ajedrez, las [reglas](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez) del juego y el tablero con el patrón dicromático estándar empleado actualmente. Las reglas descritas todavía eran las mismas que las del Shatranj; sin embargo, este poema hace la primera mención de la [Dama](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_%28ajedrez%29) (Regina, en latín), aunque todavía con los mismos movimientos del [fers](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo%3AT%C3%A9rminos_relacionados_con_el_ajedrez%22%20%5Cl%20%22fers%22%20%5Co%20%22Anexo%3AT%C3%A9rminos%20relacionados%20con%20el%20ajedrez) y diferentes reglas para la promoción del peón, que impedían la presencia de dos damas en el tablero, siguiendo la orden de mantener la normativa de la monogamia real.[47](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-51)



[**Templarios**](https://es.wikipedia.org/wiki/Templarios) disputando una partida de ajedrez en una [miniatura](https://es.wikipedia.org/wiki/Miniatura) del [Libro de los juegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Libro_de_los_juegos) (1283).



[Rey](https://es.wikipedia.org/wiki/Rey) [europeo](https://es.wikipedia.org/wiki/Europeo) disputando una partida de ajedrez en una miniatura del [Liber de Moribus](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Liber_de_Moribus_Hominum_et_Officiis_Nobilium_Sive_Super_Ludo_Scacchorum&action=edit&redlink=1" \o "Liber de Moribus Hominum et Officiis Nobilium Sive Super Ludo Scacchorum (aún no redactado)), (aprox. 1300).

Así como entre los teólogos islámicos, la práctica del ajedrez fue discutida entre los teólogos católicos y prohibida, a pesar de las diferencias del [derecho canónico](https://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_can%C3%B3nico). Una carta de [Pedro Damián](https://es.wikipedia.org/wiki/Pedro_Dami%C3%A1n), obispo de Ostia en aproximadamente 1061, para el [Papa](https://es.wikipedia.org/wiki/Papa) electo [Alejandro II](https://es.wikipedia.org/wiki/Alejandro_II_%28papa%29) discutió el asunto.[48](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-S415-52) [49](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Y29-53) Hasta aproximadamente el siglo XIV, la práctica del ajedrez fue prohibida en varias ocasiones en diferentes países ([Francia](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Francia&action=edit&redlink=1), [Rusia](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Rusia&action=edit&redlink=1), [Inglaterra](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Reino_Unido&action=edit&redlink=1) y [Alemania](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_Alemania&action=edit&redlink=1)) y religiones ([Iglesia ortodoxa](https://es.wikipedia.org/wiki/Iglesia_ortodoxa),[50](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-54) [judaísmo](https://es.wikipedia.org/wiki/Juda%C3%ADsmo)[48](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-S415-52) y [catolicismo](https://es.wikipedia.org/wiki/Catolicismo)[49](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Y29-53) ).

Poco a poco, el juego comenzó a ser aceptado por la nobleza, siendo considerado un entretenimiento adecuado para caballeros, soldados, cruzados y [ministriles](https://es.wikipedia.org/wiki/Ministril).[39](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-RBW-43) [48](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-S415-52) También se le permitía a un hombre visitase la habitación de una Dama con la intención de jugar al ajedrez.[46](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Y56-50)

Alrededor de 1250 surgieron los primeros sermones que utilizan el ajedrez como una metáfora para la enseñanza de ética y moral. Estas obras fueron llamadas moralidades y se hicieron muy populares en la época. La primera obra de su clase fue [Quaedam moralitas de scaccario por Innocentium papum](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Quaedam_moralitas_de_scaccario_por_Innocentium_papum&action=edit&redlink=1" \o "Quaedam moralitas de scaccario por Innocentium papum (aún no redactado)) ("La moral Inocente"), de autoría atribuida al [Papa Inocencio III](https://es.wikipedia.org/wiki/Inocencio_III) (1163-1216), un prolífico escritor de sermones, y posteriormente a un fraile franciscano llamado Juan de Gales (1220/90).[51](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-55) [52](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-56) En la segunda mitad del siglo XIII, el monje [Jacobo de Cessolis](https://es.wikipedia.org/wiki/Jacobo_de_Cessolis) publicó los sermones [Liber de moribus Hominum et Officiis Nobilium Sive Super Ludo Scacchorum](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Liber_de_moribus_Hominum_et_Officiis_Nobilium_Sive_Super_Ludo_Scacchorum&action=edit&redlink=1" \o "Liber de moribus Hominum et Officiis Nobilium Sive Super Ludo Scacchorum (aún no redactado)) ("Libro de las costumbres de los hombres y deberes de los nobles o el Libro de Ajedrez"), una obra que se hizo muy popular, siendo traducida a varios idiomas y la base del libro The Game and Playe of the Chesse, uno de los primeros libros impresos en inglés.[48](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-S415-52)

Origen del juego moderno[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=10" \o "Editar sección: Origen del juego moderno)]

A finales del siglo XV, el juego sufrió la principal alteración en su historia, con la sustitución de los lentos Fers y Fil por la Dama y el Alfil respectivamente. Tres poetas valencianos [Bernat Fenollar](https://es.wikipedia.org/wiki/Bernat_Fenollar%22%20%5Co%20%22Bernat%20Fenollar), [Francí de Castellví](https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_de_Castellv%C3%AD_y_Vic%22%20%5Co%20%22Francisco%20de%20Castellv%C3%AD%20y%20Vic) y [Narcís Vinyoles](https://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_de_Vinyoles%22%20%5Co%20%22Narciso%20de%20Vinyoles) escribieron el poema alegórico [Scachs d'amor](https://es.wikipedia.org/wiki/Scachs_d%27amor%22%20%5Co%20%22Scachs%20d%27amor), donde se describe por primera vez el movimiento de la reina o dama. El 15 de mayo de [1495](https://es.wikipedia.org/wiki/1495) se publicó en [Valencia](https://es.wikipedia.org/wiki/Valencia) el “[Llibre dels jochs partits dels schachs en nombre de 100](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Llibre_dels_jochs_partits_dels_schachs_en_nombre_de_100&action=edit&redlink=1" \o "Llibre dels jochs partits dels schachs en nombre de 100 (aún no redactado))” donde el [segorbino](https://es.wikipedia.org/wiki/Segorbe) [Francesch Vicent](https://es.wikipedia.org/wiki/Francesch_Vicent%22%20%5Co%20%22Francesch%20Vicent), exponía las nuevas reglas se extenderían por toda Europa gracias a la imprenta.[53](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-57) Esta nueva versión del juego que había surgido en el sur de Europa, rápidamente se hizo popular por el continente, volviendo obsoleto todo el conocimiento adquirido previamente sobre la teoría de [aperturas](https://es.wikipedia.org/wiki/Apertura_%28ajedrez%29) y [finales](https://es.wikipedia.org/wiki/Final_%28ajedrez%29), debido a la gran [movilidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo%3AT%C3%A9rminos_relacionados_con_el_ajedrez#movilidad) de las piezas nuevas.[54](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-H173-58)Surgieron entonces los primeros análisis y libros contemplando nuevas reglas de [Luis Ramírez de Lucena](https://es.wikipedia.org/wiki/Luis_Ram%C3%ADrez_de_Lucena) en [Repetición de amores y arte de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Repetici%C3%B3n_de_amores_y_arte_de_ajedrez) (1497), [Damiano](https://es.wikipedia.org/wiki/Pedro_Damiano%22%20%5Co%20%22Pedro%20Damiano) en [Questo Libro e da Imparare Giocare a Scachi](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Questo_Libro_e_da_Imparare_Giocare_a_Scachi&action=edit&redlink=1" \o "Questo Libro e da Imparare Giocare a Scachi (aún no redactado)) (1512) y [Ruy López de Segura](https://es.wikipedia.org/wiki/Ruy_L%C3%B3pez_de_Segura) en [Libro de la invención liberal y arte del juego del axedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Libro_de_la_invenci%C3%B3n_liberal_y_arte_del_juego_del_axedrez) (1561), siendo este último el jugador más fuerte de la época[55](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-59) y el primero en formalizar las reglas del enroque en un solo movimiento[56](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-60) y la [captura al paso](https://es.wikipedia.org/wiki/Captura_al_paso).[57](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-61) Surgieron otros nombres como [Paolo Boi](https://es.wikipedia.org/wiki/Paolo_Boi), [Polerio](https://es.wikipedia.org/wiki/Giulio_Cesare_Polerio%22%20%5Co%20%22Giulio%20Cesare%20Polerio) y [Greco](https://es.wikipedia.org/wiki/Gioachino_Greco) que eran patronados en diferentes cortes, produciendo una gran variedad de manuscritos con nuevas teorías en aperturas.[54](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-H173-58)

**Las escuelas de pensamiento**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=11" \o "Editar sección: Las escuelas de pensamiento)]



Grabado de [Philidor](https://es.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois-Andr%C3%A9_Danican_Philidor%22%20%5Co%20%22Fran%C3%A7ois-Andr%C3%A9%20Danican%20Philidor) en L’analyse des échecs. Londres, segunda edición, 1777.

En 1749, [Philidor](https://es.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois-Andr%C3%A9_Danican_Philidor%22%20%5Co%20%22Fran%C3%A7ois-Andr%C3%A9%20Danican%20Philidor) publicó su libro [L'analyse des échecs](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=L%27analyse_des_%C3%A9checs&action=edit&redlink=1" \o "L'analyse des échecs (aún no redactado)), discutiendo en detalle la [estrategia](https://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_%28ajedrez%29) como un todo y la importancia de la [estructura de peones](https://es.wikipedia.org/wiki/Estructura_de_peones) en el juego como un factor posicional. Su libro incluía catorce partidas y varias anotaciones ficticias del medio juego discutiendo características como [peones aislados](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_aislado), [doblados](https://es.wikipedia.org/wiki/Peones_doblados), [retrasados](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_retrasado), [pasados](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_pasado) y la [isla de peones](https://es.wikipedia.org/wiki/Peones_conectados).[58](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-H359-62)

Philidor fue el mejor jugador de ajedrez de su tiempo y su libro siguió siendo una obra de referencia del ajedrez moderno por más de un siglo, siendo traducido a varios idiomas.[59](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-63) Sus ideas sirvieron de base para la primera [escuela de pensamiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_de_pensamiento) del ajedrez, la [Escuela de Philidor](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Escuela_de_Philidor&action=edit&redlink=1). Sin embargo, la [escuela italiana](https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_rom%C3%A1ntica_de_ajedrez), desarrollada por [Ponziani](https://es.wikipedia.org/wiki/Dom%C3%A9nico_Ponziani%22%20%5Co%20%22Dom%C3%A9nico%20Ponziani), [Lolli](https://es.wikipedia.org/wiki/Giambattista_Lolli%22%20%5Co%20%22Giambattista%20Lolli) y [Del Rio](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Domenico_Ercole_Del_Rio&action=edit&redlink=1) alrededor de 1750, abogaba, en oposición a Philidor, un rápido desarrollo de las piezas y el ataque directo contra el rey adversario, dominando el desarrollo de la teoría hasta finales de la [década de 1840](https://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1840).[58](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-H359-62)

En el mismo período, surgieron en Londres y París las primeras cafeterías que popularizaron la práctica del juego. La Slaughter's (en Londres) y el [Café de la Régence](https://es.wikipedia.org/wiki/Caf%C3%A9_de_la_R%C3%A9gence) (en París) fueron testigos de la primera confrontación entre los mejores jugadores del período, como [Stamma](https://es.wikipedia.org/wiki/Philipp_Stamma%22%20%5Co%20%22Philipp%20Stamma), [Kermeur](https://es.wikipedia.org/wiki/Kermur_Sire_de_L%C3%A9gal%22%20%5Co%20%22Kermur%20Sire%20de%20L%C3%A9gal) y Philidor.[60](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-64) Ya a principios del siglo XIX, surgieron los primeros establecimientos dedicados exclusivamente a la práctica del ajedrez, los clubes de ajedrez en Londres, Praga, Viena y París. Esto aumentó la necesidad de formalización de las [reglas](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez), visionando la realización de torneos en las agremiaciones- a partir de 1803 los clubes comenzaron a publicar sus conjuntos de reglas.[61](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-H221-65)

Por la década de 1840, el centro de ajedrez europeo aún estaba en Francia, que celebró a los mejores jugadores de la época, como [Bourdonnais](https://es.wikipedia.org/wiki/Louis-Charles_Mah%C3%A9_de_La_Bourdonnais%22%20%5Co%20%22Louis-Charles%20Mah%C3%A9%20de%20La%20Bourdonnais) y [Saint-Amant](https://es.wikipedia.org/wiki/Pierre-Charles_Fournier_de_Saint-Amant). Sin embargo, después de la victoria de [Staunton](https://es.wikipedia.org/wiki/Howard_Staunton) sobre el último, Inglaterra llegó a ser el centro mundial de ajedrez, a partir de la [escuela de pensamiento inglesa](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Escuela_inglesa_(ajedrez)&action=edit&redlink=1).[62](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-66) [Lasa](https://es.wikipedia.org/wiki/Tassilo_von_Heydebrand_und_der_Lasa), Staunton y [Jaenisch](https://es.wikipedia.org/wiki/Carl_Jaenisch%22%20%5Co%20%22Carl%20Jaenisch) (de forma independiente) publicaron los primeros libros de reglas de ajedrez al final de este período, que fueron la base de las competiciones posteriores. Lasa fue co-autor del [Handbuch des Schachspiels](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Handbuch_des_Schachspiels&action=edit&redlink=1" \o "Handbuch des Schachspiels (aún no redactado)) (1843), utilizado en idioma alemán, y Staunton publicó el libro Chess Praxis (1860).[61](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-H221-65) [63](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-67)

Nacimiento del deporte[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=12" \o "Editar sección: Nacimiento del deporte)]

Artículos principales: [Campeonato Mundial de Ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez) y [Campeonato Mundial Femenino de Ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_Femenino_de_Ajedrez).



[Wilhelm Steinitz](https://es.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_Steinitz), el primer [campeón mundial](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez).

En 1851 se celebró en Londres el [primero internacional](https://es.wikipedia.org/wiki/Torneo_de_ajedrez_de_Londres_de_1851), ganado por [Adolf Anderssen](https://es.wikipedia.org/wiki/Adolf_Anderssen).[64](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-G185-68) A partir de entonces, se realizaron varios torneos en las principales ciudades de Europa como Londres ([1862](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Torneo_de_ajedrez_de_Londres_de_1862&action=edit&redlink=1)),[64](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-G185-68) Paris ([1867](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Torneo_de_ajedrez_de_Par%C3%ADs_de_1867&action=edit&redlink=1)),[65](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-69) Baden-Baden ([1870](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Torneo_de_ajedrez_de_Baden-Baden_de_1870&action=edit&redlink=1)),[66](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-70) Viena ([1873](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Torneo_de_ajedrez_de_Viena_de_1873&action=edit&redlink=1)),[67](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-71) Berlin ([1881](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Torneo_de_ajedrez_de_Berl%C3%ADn_de_1881&action=edit&redlink=1))[68](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-72) y Hastings ([1895](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Torneo_de_ajedrez_de_Hastings_de_1895&action=edit&redlink=1)).[69](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-73)

En este período también aparecieron los primeros jugadores profesionales de ajedrez, primero en Londres, el principal centro de ajedrez en la época, y después en otras ciudades. Inicialmente, estos jugadores lucharon partidos en sus clubes, muchas veces en simultáneas y a ciegas, cobrando pequeñas cantidades por ella. Con los torneos ganando popularidad, los mejores jugadores se dedicaron a estas competencias, como [Joseph Henry Blackburne](https://es.wikipedia.org/wiki/Joseph_Henry_Blackburne), [Louis Paulsen](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Louis_Paulsen&action=edit&redlink=1), [Wilhelm Steinitz](https://es.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_Steinitz), [Johannes Zukertort](https://es.wikipedia.org/wiki/Johannes_Zukertort), [Cecil Valentine De Vere](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cecil_Valentine_De_Vere&action=edit&redlink=1), [Szymon Winawer](https://es.wikipedia.org/wiki/Szymon_Winawer%22%20%5Co%20%22Szymon%20Winawer), [Isidor Gunsberg](https://es.wikipedia.org/wiki/Isidor_Gunsberg%22%20%5Co%20%22Isidor%20Gunsberg), [Mikhail Chigorin](https://es.wikipedia.org/wiki/Mikhail_Chigorin%22%20%5Co%20%22Mikhail%20Chigorin), [Samuel Rosenthal](https://es.wikipedia.org/wiki/Samuel_Rosenthal) y [Johannes Minckwitz](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Johannes_Minckwitz&action=edit&redlink=1).[nota 5](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-76)

En [1886](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1886) se jugó entre Steinitz y la primera carrera oficial de Zukertort por el título de campeón del mundo, aunque el término ya había sido empleado anteriormente.[72](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-77) Steinitz, el mejor jugador de la época, ganó la carrera y mantuvo el título hasta 1894, cuando fue derrotado por [Emanuel Lasker](https://es.wikipedia.org/wiki/Emanuel_Lasker).[73](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-78) Surgieron entonces los nuevos jugadores, además de Lasker, que utilizaban un estilo de juego más posicional, conocido como la escuela moderna de ajedrez, con nombres como: [Siegbert Tarrasch](https://es.wikipedia.org/wiki/Siegbert_Tarrasch%22%20%5Co%20%22Siegbert%20Tarrasch), [Frank Marshall](https://es.wikipedia.org/wiki/Frank_Marshall), [Dawid Janowski](https://es.wikipedia.org/wiki/Dawid_Janowski%22%20%5Co%20%22Dawid%20Janowski), [Carl Schlechter](https://es.wikipedia.org/wiki/Carl_Schlechter), [Akiba Rubinstein](https://es.wikipedia.org/wiki/Akiba_Rubinstein%22%20%5Co%20%22Akiba%20Rubinstein), [Harry Nelson Pillsbury](https://es.wikipedia.org/wiki/Harry_Nelson_Pillsbury) y [Géza Maróczy](https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9za_Mar%C3%B3czy%22%20%5Co%20%22G%C3%A9za%20Mar%C3%B3czy).[74](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-79)

A pesar de los primeros conceptos de la escuela ortodoxa fueron propuestos por Steinitz, considerado fundador de esta, solamente esa generación de jugadores, reconoció el trabajo de Steinitz, incluyendo a Lasker, su sucesor.[75](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-80) Surgió entonces el [prodigio](https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1o_prodigio) cubano [José Raúl Capablanca](https://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Ra%C3%BAl_Capablanca), que ganó el título mundial de Lasker en [1921](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1921), poniendo un fin el dominio germánico de jugadores europeos. Capablanca mantuvo un invicto de ocho años en competencia, siendo considerado ídolo del deporte y derrotado solamente en [1927](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1927) por [Alexander Alekhine](https://es.wikipedia.org/wiki/Alexander_Alekhine).[76](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-81)

Después de la [Primera Guerra Mundial](https://es.wikipedia.org/wiki/Primera_Guerra_Mundial), el ajedrez comenzó a ser revolucionado por un nuevo estilo, denominado [hipermoderno](https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_hipermoderna_de_ajedrez%22%20%5Co%20%22Escuela%20hipermoderna%20de%20ajedrez), de los teóricos [Richard Reti](https://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Reti), [Savielly Tartakower](https://es.wikipedia.org/wiki/Savielly_Tartakower%22%20%5Co%20%22Savielly%20Tartakower), [Gyula Breyer](https://es.wikipedia.org/wiki/Gyula_Breyer%22%20%5Co%20%22Gyula%20Breyer) y notoriamente [Aaron Nimzowitsch](https://es.wikipedia.org/wiki/Aaron_Nimzowitsch%22%20%5Co%20%22Aaron%20Nimzowitsch), principal autor del esta escuela con la obra Mein System ([Mi sistema](https://es.wikipedia.org/wiki/Mi_sistema)), que abogaba por el control del centro a la distancia y el uso de los [alfiles](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfil) [flanqueados](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo%3AT%C3%A9rminos_relacionados_con_el_ajedrez#flanchetto) y [aperturas abiertas](https://es.wikipedia.org/wiki/Apertura_abierta).[77](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-82)

**Surgimiento de la FIDE**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=13" \o "Editar sección: Surgimiento de la FIDE)]

Artículo principal: [FIDE](https://es.wikipedia.org/wiki/FIDE)







[Sellos postales](https://es.wikipedia.org/wiki/Sello_postal) rusos, con el logotipo de la [FIDE](https://es.wikipedia.org/wiki/Federaci%C3%B3n_Internacional_de_Ajedrez) en el fondo.

A partir del [torneo de San Petersburgo de 1914](https://es.wikipedia.org/wiki/Torneo_de_ajedrez_de_San_Petersburgo_de_1914), crecieron las iniciativas para la creación de un organismo regulador del deporte. Finalmente, en [1924](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=1924_en_el_deporte&action=edit&redlink=1) fue creada la [FIDE](https://es.wikipedia.org/wiki/Federaci%C3%B3n_Internacional_de_Ajedrez). El primer evento organizado por la entidad fue la [Olimpiada de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Olimpiadas_de_Ajedrez), ganado por el equipo húngaro, y el [Campeonato Mundial Femenino de Ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_Femenino_de_Ajedrez) ganado por [Vera Menchik](https://es.wikipedia.org/wiki/Vera_Menchik), celebrados en [Londres](https://es.wikipedia.org/wiki/Londres) en el año [1927](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=1927_en_el_deporte&action=edit&redlink=1).[78](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-83) [79](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-84)

Los congresos de la FIDE de 1925 y 1926 ya manifestaban el interés de organizar también el mundial masculino, pero el fondo de galardones de $ 10,000 requeridos por Capablanca era impracticable por la entidad, que decidió crear un título en paralelo de "Campeón de la FIDE" en 1928. [Bogoljubow](https://es.wikipedia.org/wiki/Efim_Bogoljubow%22%20%5Co%20%22Efim%20Bogoljubow) venció contra [Euwe](https://es.wikipedia.org/wiki/Max_Euwe%22%20%5Co%20%22Max%20Euwe), pero fue olvidado después de su derrota en el próximo mundial de [1929](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1929) contra Alekhine, el entonces campeón mundial después de derrotar a Capablanca en el año 1927. Alekhine concordaba en disputar el título organizado por la FIDE, excepto contra Capablanca, donde exija las mismas condiciones de partida realizada en 1927.[80](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-WinterChessNotesArchive17-85)

Después de la revolución rusa, los líderes de la recién formada Unión Soviética incentivaban la enseñanza del ajedrez a las grandes masas para el entrenamiento de la mente y la preparación para la guerra en tiempo de paz.[81](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-86) El estado tomó control de la organización de competiciones, incluyendo eventos internacionales como en Moscú en [1925](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Torneo_de_ajedrez_de_Mosc%C3%BA_de_1925&action=edit&redlink=1).[82](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-87) El incentivo gubernamental llevó a la creación de la Escuela Soviética de Ajedrez, liderada por el futuro campeón mundial [Mikhail Botvinnik](https://es.wikipedia.org/wiki/Mikhail_Botvinnik%22%20%5Co%20%22Mikhail%20Botvinnik). La escuela soviética abogaba una preparación física y psicológica que también incluía un análisis detallado de las partidas de los opositores para explotar las debilidades y fortalecer su propia estrategia para la confrontación.[83](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-88)

**Pos-guerra**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=14" \o "Editar sección: Pos-guerra)]



Kasparov y Karpov saludándose antes de un encuentro en el [campeonato de 1985](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1985).

Después de la Segunda Guerra Mundial, la FIDE reanudó sus actividades con la organización del mundial de [1946](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=1946_en_el_deporte&action=edit&redlink=1). Entretanto, Alekhine falleció antes de la competencia, dejando el título vacante. Luego, en el congreso de la entidad de 1947, fueron decididos los participantes de un torneo que apuntaría el nuevo campeón del mundo, ahora con el apoyo de la federación soviética. La FIDE señaló a [Paul Keres](https://es.wikipedia.org/wiki/Paul_Keres), [Reuben Fine](https://es.wikipedia.org/wiki/Reuben_Fine%22%20%5Co%20%22Reuben%20Fine), [Mikhail Botvinnik](https://es.wikipedia.org/wiki/Mikhail_Botvinnik%22%20%5Co%20%22Mikhail%20Botvinnik), [Samuel Reshevsky](https://es.wikipedia.org/wiki/Samuel_Reshevsky), [Vasily Smyslov](https://es.wikipedia.org/wiki/Vasily_Smyslov%22%20%5Co%20%22Vasily%20Smyslov) y [Max Euwe](https://es.wikipedia.org/wiki/Max_Euwe) para la competencia del año siguiente.[84](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-89)

Botvinnik ganó el torneo, dando inicio a una era de campeones mundiales soviéticos hasta la década de 1990. Este dominio no se interrumpió hasta [1972](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1972), con el apogeo de la [guerra fría](https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_fr%C3%ADa), cuando el prodigio estadounidense [Bobby Fischer](https://es.wikipedia.org/wiki/Bobby_Fischer) se convirtió en campeón al derrotar a [Boris Spassky](https://es.wikipedia.org/wiki/Boris_Spassky).[85](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-90) La partida, conocida como Match of the Century, tuvo gran repercusión en los medios de comunicación, causó un aumento significativo del interés por el ajedrez, sobre todo en Estados Unidos.[86](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-91) Sin embargo, Fischer no estaba para defender su título en [1975](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1975) debido a la FIDE se negó a aceptar las condiciones para la realización de la partida, propuestas por él [nota 6](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-93)concediéndose el título al retador [Anatoly Karpov](https://es.wikipedia.org/wiki/Anatoly_Karpov).[88](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-T-94)

Karpov defendió su título con éxito en tres ocasiones, siendo derrotado en [1985](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Mundial_de_Ajedrez_1985) por [Garry Kasparov](https://es.wikipedia.org/wiki/Garry_Kasparov%22%20%5Co%20%22Garry%20Kasparov), que pasó a ser el campeón mundial más joven de todos los tiempos.[89](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-GK_bio-95) Kasparov defendió el título con éxito en tres ocasiones contra Karpov. Sin embargo, en 1992, cuando defendería el título contra Nigel Short, rompió con la FIDE viniendo a fundar con el retador Short la [PCA](https://es.wikipedia.org/wiki/Professional_Chess_Association) con el objetivo de regular la disputa del título mundial. Kasparov y Short argumentaron que la FIDE no las incluyó en las negociaciones con los patrocinadores para disputar el partido, siendo esta la razón de la fundación de la asociación rival. Financiada por Intel, el PCA organizó dos disputas del título en 1993, en la que Kasparov retuvo el título contra Short, y en 1995 en el cual nuevamente Kasparov conservó el título contra [Anand](https://es.wikipedia.org/wiki/Viswanathan_Anand).[88](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-T-94) La FIDE continuó organizando el título mundial, y en 1993 Karpov recuperó el título disputado contra [Jan Timman](https://es.wikipedia.org/wiki/Jan_Timman%22%20%5Co%20%22Jan%20Timman). En 1997, con el colapso de la PCA debido a la falta de patrocinadores, comenzaron las discusiones para reunificar el título que se produjo en 2006, cuando Vladimir Kramnik, campeón del PCA, ganó a [Veselin Topalov](https://es.wikipedia.org/wiki/Veselin_Topalov%22%20%5Co%20%22Veselin%20Topalov) de la FIDE.[90](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-96) [91](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-97) [92](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-98) El actual campeón es [Magnus Carlsen](https://es.wikipedia.org/wiki/Magnus_Carlsen), que conquistó el título en 2013.[93](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-99)

Actualidad[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_del_ajedrez&action=edit&section=15" \o "Editar sección: Actualidad)]

Con el tiempo, el duelo entre las máquinas (computadoras) y el hombre se fue acentuando, y el ajedrez no fue la excepción. Los primeros intentos de esta interacción se remontan al siglo XIX, con intentos de anotación automática de una partida mediante dispositivos electromagnéticos sobre el [tablero](https://es.wikipedia.org/wiki/Tablero_de_ajedrez), conectados a un dispositivo de impresión. En la década de [1950](https://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1950), con la llegada, de las primeras computadoras, los científicos de la computación comenzaron inmediatamente a desarrollar [programas dedicados al ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_ajedrez).[94](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-100) Con el avance de la informática, los motores más sofisticados pasaron a incluir [funciones de evaluación](https://es.wikipedia.org/wiki/Funci%C3%B3n_de_evaluaci%C3%B3n), teniendo en cuenta la posición de las piezas con el fin de buscar las posibilidades de una gran oferta de árbol de acuerdo a la [estrategia del juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_%28ajedrez%29).[95](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-101) En 1974 se celebró el primer campeonato mundial dedicado exclusivamente a las computadoras, ganado por el programa soviético [Kaissa](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Kaissa&action=edit&redlink=1" \o "Kaissa (aún no redactado)). Desde entonces, este tipo de concursos se han convertido en rutinario y con el avance de la informática, el enfrentamiento hombre-máquina alcanzó el nivel de los grandes maestros: [Bent Larsen](https://es.wikipedia.org/wiki/Bent_Larsen%22%20%5Co%20%22Bent%20Larsen) fue derrotado en 1988 por una computadora en un torneo.[96](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-Computer-102)

En 1997, el superordenador [Deep Blue](https://es.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue_%28computadora%29) derrotó a Kasparov, campeón del mundo por la ACP, en un mach de seis partidas. El enfrentamiento tuvo gran cobertura en la prensa y fue considerado por Frederic Friedel como "el evento más espectacular de la historia del ajedrez".[97](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-103) Sin embargo, Kasparov cuestionó algunos de los movimientos realizados en el equipo específicamente en el juego dos, generando dudas sobre la intervención humana en los juegos, lo que fue negado por [IBM](https://es.wikipedia.org/wiki/IBM).[98](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-104) Desde entonces se han vuelto más frecuentes las victorias de software en la práctica del ajedrez contra Grandes Maestros, incluso con equipos con capacidad de procesamiento inferior a

El **ajedrez** es un [juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_tablero), considerado un deporte, entre dos [personas](https://es.wikipedia.org/wiki/Persona), cada una de las cuales dispone de 16 [piezas](https://es.wikipedia.org/wiki/Piezas_de_ajedrez) móviles que se colocan sobre un [tablero](https://es.wikipedia.org/wiki/Tablero_de_ajedrez) dividido en 64 escaques.[1](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-1) En su versión de competición[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-LeyesFIDE-2) está considerado como un [deporte](https://es.wikipedia.org/wiki/Deporte).[3](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-3)

Originalmente inventado como un juego para personas, a partir de la creación de [computadoras y programas comerciales de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_por_computadora), una partida de ajedrez puede ser jugada también por una persona contra un programa de ajedrez o por dos programas de ajedrez entre sí.

Se juega sobre un tablero cuadriculado de 8×8 casillas (llamadas escaques),[4](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-4) alternadas en colores [blanco](https://es.wikipedia.org/wiki/Blanco_%28color%29) y [negro](https://es.wikipedia.org/wiki/Negro_%28color%29), que constituyen las 64 posibles posiciones de las piezas para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis [piezas](https://es.wikipedia.org/wiki/Piezas_de_ajedrez): un [rey](https://es.wikipedia.org/wiki/Rey_%28ajedrez%29), una [dama](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_%28ajedrez%29), dos [alfiles](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfil), dos [caballos](https://es.wikipedia.org/wiki/Caballo_%28ajedrez%29), dos [torres](https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_%28ajedrez%29) y ocho [peones](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_%28ajedrez%29). Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el [jaque mate](https://es.wikipedia.org/wiki/Jaque_mate) y el fin de la partida.

Este deporte, tal como se conoce actualmente, surgió en Europa durante el siglo XV,[5](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-5) como evolución del juego [persa](https://es.wikipedia.org/wiki/Persia) [shatranj](https://es.wikipedia.org/wiki/Shatranj%22%20%5Co%20%22Shatranj), que a su vez surgió a partir del más antiguo [chaturanga](https://es.wikipedia.org/wiki/Chaturanga),[6](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-6) [7](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-7) [8](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-Murray_.281913.29-8) [9](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-9) que se practicaba en la [India](https://es.wikipedia.org/wiki/India) en el [siglo VI](https://es.wikipedia.org/wiki/Siglo_VI). La tradición de organizar competiciones de ajedrez empezó en el siglo XVI. El primer [campeonato oficial del mundo de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_del_mundo_de_ajedrez) se organizó en 1886. El ajedrez está considerado por el [Comité Olímpico Internacional](https://es.wikipedia.org/wiki/Comit%C3%A9_Ol%C3%ADmpico_Internacional) como un deporte, y las competiciones internacionales están reguladas por la [FIDE](https://es.wikipedia.org/wiki/Federaci%C3%B3n_Internacional_de_Ajedrez). Los jugadores compiten a nivel individual en diferentes [torneos](https://es.wikipedia.org/wiki/Torneo_de_ajedrez), aunque también existen competiciones por equipos, siendo una de las más importantes las [Olimpíadas de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Olimp%C3%ADadas_de_ajedrez).

**Índice**

  [ocultar]

* [1Historia del ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Historia_del_ajedrez)
* [2Introducción al juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Introducci.C3.B3n_al_juego)
* [3Elementos del juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Elementos_del_juego)
	+ [3.1Las piezas](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Las_piezas)
	+ [3.2El tablero de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#El_tablero_de_ajedrez)
	+ [3.3El reloj de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#El_reloj_de_ajedrez)
	+ [3.4Ritmos de juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Ritmos_de_juego)
* [4Resumen de las reglas del juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Resumen_de_las_reglas_del_juego)
* [5Resumen de las normas de notación ajedrecística](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Resumen_de_las_normas_de_notaci.C3.B3n_ajedrec.C3.ADstica)
* [6Fases de la partida](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Fases_de_la_partida)
* [7Táctica y estrategia ajedrecísticas](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#T.C3.A1ctica_y_estrategia_ajedrec.C3.ADsticas)
	+ [7.1Valor relativo de las piezas](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Valor_relativo_de_las_piezas)
	+ [7.2La táctica](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#La_t.C3.A1ctica)
	+ [7.3La estrategia](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#La_estrategia)
	+ [7.4Relación entre táctica y estrategia](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Relaci.C3.B3n_entre_t.C3.A1ctica_y_estrategia)
* [8Clasificación de los jugadores atendiendo a su fuerza](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Clasificaci.C3.B3n_de_los_jugadores_atendiendo_a_su_fuerza)
* [9Impacto cultural](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Impacto_cultural)
	+ [9.1Ordenadores y ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Ordenadores_y_ajedrez)
	+ [9.2Modalidades especiales del juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Modalidades_especiales_del_juego)
	+ [9.3Perfil psicológico de los ajedrecistas](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Perfil_psicol.C3.B3gico_de_los_ajedrecistas)
* [10Véase también](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#V.C3.A9ase_tambi.C3.A9n)
* [11Referencias](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Referencias)
* [12Bibliografía](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Bibliograf.C3.ADa)
* [13Enlaces externos](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#Enlaces_externos)

Historia del ajedrez[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=1" \o "Editar sección: Historia del ajedrez)]



Disposición inicial de las piezas del [chaturanga](https://es.wikipedia.org/wiki/Chaturanga%22%20%5Co%20%22Chaturanga), precedente del ajedrez actual.

Artículo principal: [Historia del ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez)

El predecesor de todos los juegos de la familia del ajedrez, es decir, no solo del ajedrez europeo sino también del [xiangqi](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_chino%22%20%5Co%20%22Ajedrez%20chino), [shōgi](https://es.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dgi%22%20%5Co%20%22Sh%C5%8Dgi) o el makruk, surgió presumiblemente en la India septentrional como juego para cuatro. Este ajedrez primitivo se conocería como [chaturanga](https://es.wikipedia.org/wiki/Chaturanga%22%20%5Co%20%22Chaturanga) (चतुरङ्ग en [sánscrito](https://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%A1nscrito)) en Persia y tras la conquista por los árabes continuaría desarrollándose siguiendo las expansiones islámicas.

Los árabes conquistaron entre los años 632 y 651 el [imperio Sasánida](https://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_Sas%C3%A1nida). Durante ese tiempo entraron en contacto con el ajedrez. Por ellos llegó el juego, que solo por adaptación fonética se llama [shatranj](https://es.wikipedia.org/wiki/Shatranj%22%20%5Co%20%22Shatranj), a su primera época de gran esplendor. Como ajedrecistas de élite se nombra al-Adli (ca. 800-870), quien compuso el primer manual de ajedrez. Le siguen ar-Razi (ca. 825-860), Mawardi (en 900), as-Suli (880-946) y al-Lajlaj (en 970). Importantes fuentes literarias les debemos a Firdausi y a al-Mas'udi. Se desarrolló mediante una rica colección de aperturas (Tabjien) y situaciones finales (Mansuben). Un elemento clave del shatranj son el planteamiento y la resolución de problemas. Los árabes contribuyeron decisivamente a su expansión.

El juego entró en Europa a través de varios caminos. Uno de los primeros contactos se produjo a través del [Imperio bizantino](https://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_bizantino), especialmente en [Constantinopla](https://es.wikipedia.org/wiki/Constantinopla). El ajedrez bizantino o zatrikion, se distingue sin embargo del shatranj. Los [varegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Varegos%22%20%5Co%20%22Varegos) trajeron el juego de Constantinopla ([Miklagard](https://es.wikipedia.org/wiki/Miklagard%22%20%5Co%20%22Miklagard), para ellos) a [Rusia](https://es.wikipedia.org/wiki/Rusia), donde desde comienzos del siglo VIII comenzó a jugarse. A través de los árabes llegó el ajedrez en el siglo IX a [España](https://es.wikipedia.org/wiki/Espa%C3%B1a). El texto europeo más antiguo, en el que se contienen las reglas del juego, es un libro del alto medioevo, titulado Versus de Scachis escrito en versos latinos por un compositor anónimo del siglo X. Procede probablemente de entre los años 900 y 950 y de [Italia](https://es.wikipedia.org/wiki/Italia) septentrional.[10](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-10) Del siglo duodécimo procede un poemario compuesto en [hebreo](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_hebreo) por el filósofo sefardí [Abraham ibn Ezra](https://es.wikipedia.org/wiki/Abraham_ibn_Ezra) (1089-1164). En el siglo XIII se compuso bajo el patrocinio del rey [Alfonso X](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfonso_X_de_Castilla) un famoso manuscrito titulado [Libro de los juegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Libro_de_los_juegos) y que trata sobre ajedrez, tablas reales (hoy [backgammon](https://es.wikipedia.org/wiki/Backgammon%22%20%5Co%20%22Backgammon)) y dados.

Hacia finales del siglo décimo quinto comenzaron a cambiar las reglas de manera decisiva. Se regularían los movimientos del [peón](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_%28ajedrez%29), el [alfil](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfil) y la [dama](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_%28ajedrez%29). El peón podría ahora dar dos pasos en el primer movimiento (hasta entonces uno solo); el alfil, a cualquier distancia (hasta entonces solo saltaba dos escaques); y la dama, a discreción en cualquiera de las ocho direcciones (antes llamada [alferza](https://es.wikipedia.org/wiki/Alferza), avanzaba únicamente un escaque en dirección diagonal), con lo que de repente pasó de ser una figura relativamente débil a convertirse en la más importante del tablero y a dotar de gran espectacularidad al juego.

Mediante estos ajustes se cambió el juego completamente. Se trata del nacimiento del ajedrez moderno. El nuevo juego exigía distintas tácticas y aperturas. El ejercicio ganó en velocidad y, al mismo tiempo, en popularidad. Estas novedades se introdujeron probablemente en Valencia entre los años 1470 y 1490 y se manifestaron en el poema valenciano Scachs d′amor, el documento más antiguo sobre el ajedrez moderno. Los compositores y a la vez famosos ajedrecistas fueron Francesc de Castellvi, Narcis Vinyoles y Bernat Fenollar. En el año 1495, Francesch Vicent publicó el primer libro de ajedrez con el título Libre dels Jochs Partits dels Schacs en Nombre de 100 ordenat e compost. En la actualidad no hay ningún ejemplar de este incunable, aunque existen razones para creer que debe conservarse algún ejemplar, de hecho  se ofrece una jugosa recompensa a quien encuentre uno. En el año 2005 el historiador José Antonio Garzón (Chelva, 1966) a través del estudio de unos manuscritos que se conservan en Italia consiguió recrear el libro, hecho que plasmó en su libro El regreso de Francesch Vicent: La historia del nacimiento y expansión del ajedrez moderno.

En el año 1498 apareció un libro de ajedrez de [Luis Ramírez de Lucena](https://es.wikipedia.org/wiki/Luis_Ram%C3%ADrez_de_Lucena): Repeticion de Amores e Arte de Axedres con CL Juegos de Partido. Pero la caligrafía gótica con que está escrito solo surge hacia 1500, con lo que la autoría y la datación no están claras. Contiene doce aperturas según las nuevas reglas y treinta problemas de ajedrez. Hacia 1512 aparece en [Roma](https://es.wikipedia.org/wiki/Roma) el libro de aprendizaje de [Pedro Damiano](https://es.wikipedia.org/wiki/Pedro_Damiano) titulado Questo libro e da imparare giocare a scachi et de le partite. Esta primera edición marcó el comienzo del ajedrez moderno. Como consecuencia parece que surgieron círculos ajedrecistas especialmente en la Península Ibérica y en Italia. A finales del siglo décimo sexto era [Ruy López de Segura](https://es.wikipedia.org/wiki/Ruy_L%C3%B3pez_de_Segura) el mejor jugador del mundo. Fue derrotado en 1575 en el primer torneo internacional de la historia organizado en la corte de [Felipe II](https://es.wikipedia.org/wiki/Felipe_II) por el [calabrés](https://es.wikipedia.org/wiki/Calabria) [Giovanni Leonardo da Cutro](https://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo_da_Cutri), quien a continuación venció también al mejor jugador portugués, El Morro, y de regreso en Madrid, a su paisano [Paolo Boi](https://es.wikipedia.org/wiki/Paolo_Boi). De entre los mejores ajedrecistas de su tiempo destaca también [Giulio Cesare Polerio](https://es.wikipedia.org/wiki/Giulio_Cesare_Polerio). Estas personalidades fundaron la época dorada del ajedrez italiano, que finalizó en 1634 con [Alessandro Salvio](https://es.wikipedia.org/wiki/Alessandro_Salvio%22%20%5Co%20%22Alessandro%20Salvio) y la muerte de [Gioacchino Greco](https://es.wikipedia.org/wiki/Gioacchino_Greco%22%20%5Co%20%22Gioacchino%20Greco).

Introducción al juego[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=2" \o "Editar sección: Introducción al juego)]

Artículo principal: [Torneo de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Torneo_de_ajedrez)



Juego de ajedrez con las piezas en su posición inicial al lado de un reloj reglamentario.



Piezas de cristal de colores. Recreación digital.

Una partida de ajedrez se disputa entre dos jugadores; cada uno posee 16 [piezas](https://es.wikipedia.org/wiki/Piezas_de_ajedrez), siendo las de un jugador de color claro, llamadas blancas, y las de su oponente de color oscuro, llamadas negras. Las piezas se mueven sobre un [tablero de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Tablero_de_ajedrez) cuadrado de 8×8 = 64 [escaques](https://es.wikipedia.org/wiki/Escaque) o casillas también cuadradas, alternando colores claro y oscuro (32 y 32). Las piezas de cada jugador al principio de la partida son:

* Un [rey](https://es.wikipedia.org/wiki/Rey_%28ajedrez%29)
* Una [dama](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_%28ajedrez%29), también conocida popularmente como reina.[2](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-LeyesFIDE-2)
* Dos [alfiles](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfil)
* Dos [caballos](https://es.wikipedia.org/wiki/Caballo_%28ajedrez%29)
* Dos [torres](https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_%28ajedrez%29)
* Ocho [peones](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_%28ajedrez%29)

Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

El ajedrez no es un [juego de azar](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_azar), sino un juego racional, ya que cada jugador decidirá el movimiento de sus piezas en cada turno. El desarrollo del juego es tan complejo que ni siquiera los mejores jugadores (o los más potentes ordenadores existentes) pueden llegar a considerar todas las posibles combinaciones: aunque el juego solo pueda desarrollarse en un tablero con solo 64 casillas y 32 piezas al inicio, el número de diferentes partidas que pueden jugarse excede el número de átomos en el universo (véase: [Número de Shannon](https://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero_de_Shannon)).

Comienza a jugar quien lleve las blancas, lo que le concede [una ventaja pequeña](https://es.wikipedia.org/wiki/Ventaja_de_salida_en_ajedrez) pero esencial en los niveles altos de competición,[11](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-11) por lo que el color de las piezas suele sortearse antes de la partida; y en el caso de los torneos se busca que un jugador tenga la misma cantidad de partidas con las piezas blancas que con las negras. A partir de entonces ambos jugadores se turnan para mover alguna de sus piezas. Cada jugador intentará obtener ventaja sobre su oponente, ya sea material o posicional; aunque el objetivo final es atacar al rey de modo que no pueda ser defendido, lo que es conocido como [jaque mate](https://es.wikipedia.org/wiki/Jaque_mate).

La victoria puede obtenerse además, si el rival abandona o se le agota el tiempo. En los torneos también se declara perdedor a quien muestre conducta antideportiva, por ejemplo al negarse a saludar al comienzo de la partida o si suena el teléfono móvil durante esta.[12](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-12)

Otro resultado posible es el empate o [tablas](https://es.wikipedia.org/wiki/Tablas_%28ajedrez%29), que se produce en cualquiera de los siguientes casos:

* Por acuerdo común
* Cuando ningún jugador tiene piezas suficientes para dar jaque mate
* Si se repite tres veces la misma posición de las piezas en el tablero
* Cuando un jugador, sin estar en jaque, no puede realizar en su turno ninguna jugada legal, lo que se denomina [tablas por ahogado](https://es.wikipedia.org/wiki/Ahogado_%28ajedrez%29)
* Cuando después de cincuenta jugadas consecutivas no se ha hecho ninguna captura o se ha avanzado un peón

Elementos del juego[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=3" \o "Editar sección: Elementos del juego)]

Artículo principal: [Club de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Club_de_ajedrez)

Para jugar, es preciso contar con el tablero de ajedrez y las piezas; si bien dos personas que sepan de memoria las posiciones, pueden jugar ([a la ciega](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_a_la_ciega)) simplemente diciendo los movimientos. Además, deben conocerse las reglas del juego. Opcionalmente, puede utilizarse un reloj de ajedrez, que es imprescindible en las competencias.

También es necesario un [espacio físico](https://es.wikipedia.org/wiki/Espacio_f%C3%ADsico), donde los jugadores desarrollen sus partidas. En partidas de competición, estas suelen ser jugadas habitualmente dentro de un [Club de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Club_de_ajedrez) y si la capacidad o aforo del club de acoger un máximo número de partidas al mismo tiempo es sobrepasada, suelen los organizadores habilitar un [edificio](https://es.wikipedia.org/wiki/Edificio), mediante permiso o negociación con sus propietarios, como el espacio abierto de juego de un [Estadio cubierto](https://es.wikipedia.org/wiki/Estadio_cubierto), adaptar una [sala de reuniones](https://es.wikipedia.org/wiki/Sala_de_reuniones) o utilizar [aulas de colegio](https://es.wikipedia.org/wiki/Sala_de_clase) como locales de juego.

**Las piezas**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=4" \o "Editar sección: Las piezas)]

Artículo principal: [Piezas de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Piezas_de_ajedrez)



Piezas de ajedrez, modelo Staunton: [rey](https://es.wikipedia.org/wiki/Rey_%28ajedrez%29) blanco, [torre](https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_%28ajedrez%29) y [dama](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_%28ajedrez%29) negras, [peón](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_%28ajedrez%29) blanco, [caballo](https://es.wikipedia.org/wiki/Caballo_%28ajedrez%29) negro y [alfil](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfil) blanco.

Para diferenciar un bando de otro, las piezas de un jugador son de color distinto, uno dirige las claras, llamadas «las blancas», y el otro las de color oscuro, llamadas «las negras». Cada jugador dispone de 16 [trebejos](https://es.wikipedia.org/wiki/Trebejo) (piezas) de seis tipos distintos, de los cuales cada jugador tiene: ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey. Cada pieza se mueve en el tablero de forma diferente:[13](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-13)

* El Rey se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el [enroque](https://es.wikipedia.org/wiki/Enroque), en el cual se mueve 2).
* La Dama también se puede mover en cualquier dirección (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.
* El Alfil solo se puede mover en dirección diagonal, tantas casillas como se desee, pero siempre en línea recta.
* La Torre solo se puede mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, las casillas que se desee.
* El Caballo, según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de ‘L’, siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.
* El peón puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez solo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

La palabra pieza, puede adoptar tres significados, dependiendo del contexto:

* Puede referirse a cualquiera de las 32 figuras.
* Puede hacer referencia solo a la dama, torre, alfil, caballo, y tal vez también al rey, para diferenciarlos de los peones.
* Puede referirse solo a una pieza menor (alfil o caballo).[14](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-14) [15](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-15)

Puesto que las blancas tienen la ventaja de realizar la primera jugada, el color de las piezas se asigna a cada jugador mediante sorteo. En los torneos se procura que un jugador tenga el mismo número de partidas con piezas blancas y con piezas negras, ya sea mediante la elaboración de un fixture, de la alternación de colores en cada ronda, o de la disputa de un número de rondas par.

El modelo estándar de piezas usado en competiciones recibe el nombre de modelo Staunton (que se ve en la imagen adyacente), diseñado en 1849 por Nathaniel Cook, y llamado así en nombre del campeón inglés del siglo XIX [Howard Staunton](https://es.wikipedia.org/wiki/Howard_Staunton).

**El tablero de ajedrez**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=5" \o "Editar sección: El tablero de ajedrez)]

Artículo principal: [Tablero (ajedrez)](https://es.wikipedia.org/wiki/Tablero_%28ajedrez%29)

|  |
| --- |
| Chess zhor 26.png |
| Chess zver 26.png | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 | Chess zver 26.png |
| a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |
| Chess zhor 26.png |

Tablero de ajedrez sin piezas con nombres de sus filas y columnas.

El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8×8), también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

Los elementos básicos del tablero son:

* Fila. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando estas horizontalmente respecto a los jugadores. Se nombran con números del 1 al 8, comenzando desde la primera fila con respecto al bando de las piezas blancas.
* Columna. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando estas verticalmente respecto a los jugadores. Se nombran con letras minúsculas de la a a la h, comenzando desde la primera columna izquierda con respecto al bando de las piezas blancas.
* Diagonal. Es cada una de las 16 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.
* Centro. El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión, a veces se incluyen los 12 que rodean a esos cuatro.
* Esquinas. Cada una de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.
* Bordes. Las dos columnas (a y h) y dos filas (1 y 8) situadas en los extremos del tablero.

Un tablero puede tener los números y letras para identificar las filas, columnas y casillas, con el fin de registrar el desarrollo de las partidas mediante la [notación algebraica](https://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n_algebraica), que es la notación oficial. Es frecuente en el mundo del ajedrez utilizar este sistema para poder reproducir y comentar las partidas. Debe, sin embargo, dejarse constancia de que muchos autores y especialistas han empleado o prefieren continuar utilizando la llamada [notación descriptiva](https://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n_descriptiva).

**El reloj de ajedrez**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=6" \o "Editar sección: El reloj de ajedrez)]

Artículo principal: [Reloj de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Reloj_de_ajedrez)



Reloj de ajedrez analógico fabricado en la Unión Soviética.



Reloj de ajedrez digital.

El [reloj de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Reloj_de_ajedrez) consiste en un doble [cronómetro](https://es.wikipedia.org/wiki/Cron%C3%B3metro) que mide el tiempo que tiene cada jugador para realizar sus movimientos. Mientras que el reloj del jugador que tiene el turno está en marcha, el de su oponente permanece detenido, hasta cuando el primero efectúe su jugada y detenga su reloj, poniendo así en marcha el reloj del contrario.

Los relojes de ajedrez analógicos, están basados en un funcionamiento mecánico ya que para que funcionen, en su parte posterior hay una tuerca, la cual debe moverse en un sentido hasta que no se pueda mover más, llamado “darle cuerda al reloj” y que sirve para que el reloj funcione por un tiempo superior al de una partida. Antes de empezar una partida con este tipo de reloj, los jugadores se aseguran de darle cuerda al reloj, para que esté en su capacidad operativa al máximo y no se detenga en mitad de una partida. Estos relojes analógicos disponen de un elemento llamado “bandera”, el cual es sostenido por el minutero durante los últimos tres minutos del tiempo asignado a cada jugador. Cuando se excede ese tiempo, el minutero deja caer la bandera, y el primer jugador cuya bandera cae, pierde la partida si no ha completado las jugadas establecidas o excede el límite de tiempo.[16](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-16)

Actualmente, los más utilizados son los relojes de ajedrez digitales basados en un funcionamiento electrónico, mediante [pilas](https://es.wikipedia.org/wiki/Pila_%28electricidad%29), que permiten configurar diferentes ritmos de juego, como por ejemplo el sistema Fischer (incremento de varios segundos por cada jugada) o el sistema Bronstein (igual que el sistema Fischer pero sin sobrepasar el tiempo inicial asignado); así como determinar con exactitud cuál jugador agota primero su tiempo.

**Ritmos de juego**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=7" \o "Editar sección: Ritmos de juego)]

Artículo principal: [Ritmo de juego en ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Ritmo_de_juego_en_ajedrez)

Los controles de tiempo en ajedrez nacen de la necesidad de evitar que los jugadores tarden demasiado en reflexionar sus jugadas, algo muy común hasta finales del siglo XIX. En partidas amistosas, el ritmo de juego es normalmente acordado por los jugadores, que pueden decidir si utilizan un reloj o no. En cambio en torneos oficiales el tiempo disponible para cada jugador depende del tipo de torneo (normal, semirrápidas, ajedrez activo, etc.) y es establecido por la organización del torneo. Un jugador puede disponer de cierto tiempo para toda la partida, o para alcanzar un número de jugadas establecido; además puede recibir o no cierta [bonificación en tiempo](https://es.wikipedia.org/wiki/Modalidades_de_tiempo_a%C3%B1adido_en_ajedrez) por cada jugada realizada. Si un jugador agota su tiempo o no es capaz de realizar el número de jugadas asignadas, pierde la partida.

De acuerdo con la duración de cada partida, esta puede ser:

* **Partida Blitz o relámpago:** aquella en la cual cada jugador dispone de un máximo de 15 minutos para toda la partida, o bien, todas aquellas partidas con incremento de tiempo por jugada en las que de la suma del incremento multiplicado por 60 y el tiempo inicial de reflexión no se obtenga una cantidad mayor de los 15 minutos.
* **Partida rápida:** aquella en la cual el tiempo para cada jugador está entre 15 y 60 minutos, o si se juega con incremento, aquella cuyo tiempo de reflexión inicial, más la suma del incremento multiplicado por sesenta, quede comprendida en ese intervalo. Normalmente este ritmo de juego se utiliza en desempates de torneos jugados con ritmo normal, y su tiempo se fija en 25 minutos.
* **Partida estándar (ritmo clásico):** aquella en la cual el tiempo de reflexión por jugador es mayor de 60 minutos. Este es el ritmo de juego más usado a nivel magistral. En torneos con gran cantidad de participantes, suele existir un control de 90 minutos por jugador más 15 segundos de incremento por jugada, mientras que en torneos de élite se asignan controles de tiempo para cierto número de jugadas, más un tiempo para el final de la partida. También se las denomina partidas de ritmo normal o lento.

Las partidas sin reloj no tienen un nombre específico, aunque popularmente en [España](https://es.wikipedia.org/wiki/Espa%C3%B1a) se las llama partidas amistosas o también partidas de café. El nombre de partidas amistosas viene en contraposición a que no es una partida de competición, por tanto el resultado no puede afectar al [Elo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_puntuaci%C3%B3n_Elo%22%20%5Co%20%22Sistema%20de%20puntuaci%C3%B3n%20Elo) ni crear disputa por algún tipo de clasificación o premio, ni crear rivalidad debido a esto. El nombre de partidas de café es debido a la costumbre de jugar este tipo de partidas, que no son de competición, en las mesas de un bar-café, generalmente de un centro cultural.

Resumen de las reglas del juego[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=8" \o "Editar sección: Resumen de las reglas del juego)]

|  |
| --- |
| [**Piezas de ajedrez**](https://es.wikipedia.org/wiki/Piezas_de_ajedrez) |
| Chess klt45.svg | [Rey](https://es.wikipedia.org/wiki/Rey_%28ajedrez%29) (R) | Chess kdt45.svg |
| Chess qlt45.svg | [Dama](https://es.wikipedia.org/wiki/Dama_%28ajedrez%29) (D) | Chess qdt45.svg |
| Chess rlt45.svg | [Torre](https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_%28ajedrez%29) (T) | Chess rdt45.svg |
| Chess blt45.svg | [Alfil](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfil) (A) | Chess bdt45.svg |
| Chess nlt45.svg | [Caballo](https://es.wikipedia.org/wiki/Caballo_%28ajedrez%29) (C) | Chess ndt45.svg |
| Chess plt45.svg | [Peón](https://es.wikipedia.org/wiki/Pe%C3%B3n_%28ajedrez%29) | Chess pdt45.svg |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| Chess zhor 26.png |
| Chess zver 26.png | a8 rd | b8 nd | c8 bd | d8 qd | e8 kd | f8 bd | g8 nd | h8 rd | Chess zver 26.png |
| a7 pd | b7 pd | c7 pd | d7 pd | e7 pd | f7 pd | g7 pd | h7 pd |
| a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| a2 pl | b2 pl | c2 pl | d2 pl | e2 pl | f2 pl | g2 pl | h2 pl |
| a1 rl | b1 nl | c1 bl | d1 ql | e1 kl | f1 bl | g1 nl | h1 rl |
| Chess zhor 26.png |

Posición inicial de las piezas.

Artículo principal: [Reglamento del ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez)



Plantilla con los movimientos de las piezas de Ajedrez

Cuando el juego comienza, un jugador controla 16 piezas blancas y otro jugador controla 16 piezas negras. El color asignado a cada jugador suele sortearse, aunque en el caso de los torneos está en función del emparejamiento de los jugadores. El tablero es colocado de tal forma que ambos jugadores tengan un escaque blanco en la casilla de la esquina derecha respectiva. Las piezas se ubican de la forma en que se muestra en el diagrama adyacente. Las torres, caballos y alfiles más cercanos al rey suelen llamarse de rey (ejemplo: torre de rey) y las más alejadas, más próximas a la dama se llaman de dama (ejemplo: alfil de dama). Asimismo, el lado donde se encuentran en origen ambos reyes se suele llamar flanco rey y el otro flanco dama.

En el ajedrez tradicional, las piezas se colocan siempre en la forma descrita. Hay variantes (poco frecuentes en la práctica) en las que la situación de las piezas en la primera fila puede variar ([Ajedrez aleatorio de Fischer](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_aleatorio_de_Fischer) o Ajedrez 960).

Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador solo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada [enroque](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez#El_enroque), en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, aunque las normas comunes al movimiento de las piezas son: (ver más en [Reglas del ajedrez: Movimiento de las piezas](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez#Movimiento_de_las_piezas)).

* Las piezas no pueden saltar, en su movimiento, una por encima de la otra (a excepción del [caballo](https://es.wikipedia.org/wiki/Caballo_%28ajedrez%29), que puede saltar sobre otras, moviendo en ‘L’, y de la [torre](https://es.wikipedia.org/wiki/Torre_%28ajedrez%29), en el [enroque](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez#El_enroque)).
* Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como “tomar” o “capturar”, y es voluntaria, a decisión del jugador.
* Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por esta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquella.
* El rey es la única pieza que no puede moverse o pasar por casillas controladas por piezas contrarias.

Una jugada que ataque al rey se conoce como [jaque](https://es.wikipedia.org/wiki/Jaque); es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en [jaque mate](https://es.wikipedia.org/wiki/Jaque_mate). Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

Una partida de ajedrez también termina cuando un jugador decide rendirse o **abandonar**, o si excede el tiempo establecido; en ambos casos el oponente gana el juego. También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como [tablas](https://es.wikipedia.org/wiki/Tablas_%28ajedrez%29) o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

En torneos, y a efecto de computar los resultados, se otorga al ganador de una partida un punto, medio punto a cada jugador que ha hecho tablas, y cero puntos al perdedor de una partida. En algunos torneos se aplican 3 puntos al ganador; un punto a cada jugador si hay tablas y cero puntos al perdedor de una partida.

Resumen de las normas de notación ajedrecística[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=9" \o "Editar sección: Resumen de las normas de notación ajedrecística)]

Artículo principal: [Planilla de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Planilla_de_ajedrez)

Existen varios sistemas de notación de partidas de ajedrez, cuyo objetivo es registrar las partidas con propósitos documentales. El sistema [algebraico](https://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n_algebraica) es el utilizado y recomendado por la [FIDE](https://es.wikipedia.org/wiki/FIDE). También existen otros métodos, como la [notación descriptiva](https://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n_descriptiva) (actualmente en desuso), o el sistema de [Forsyth-Edwards](https://es.wikipedia.org/wiki/Notaci%C3%B3n_de_Forsyth-Edwards) para anotar posiciones particulares.



Nombre para cada casilla según la notación algebraica. El rey blanco se sitúa en la casilla e1 al principio de la partida.

Las normas generales de la notación algebraica son:

* Las filas del tablero se nombran con los números del 1 al 8. Al principio de la partida, las piezas blancas ocuparán las filas 1 y 2 y las piezas negras las filas 7 y 8.
* Las columnas del tablero se nombran con las letras minúsculas de la ‘a’ hasta la ‘h’, comenzando por la izquierda del jugador con piezas blancas.
* Las casillas reciben el nombre de la columna y la fila correspondientes (e8, d5, c6, etc.)
* Las piezas son designadas por su inicial, excepto el peón: R (Rey), D (Dama), T (Torre), A (Alfil), C (Caballo).
* Una jugada se escribe combinando la inicial de la pieza y la casilla a la cual se mueve, excepto por el peón, del que se menciona solo la casilla. Ejemplos:
	+ Ce4 significa que un caballo mueve a la casilla e4.
	+ d5 representa la jugada de un peón de la columna d a la quinta fila.
* Una captura se indica con una x entre la inicial de la pieza (o la columna del peón) y la casilla de la pieza capturada. Ejemplos:
	+ Txb5 indica que una torre captura una pieza en b5.
	+ dxe6 indica que el peón de la columna d captura en e6.
* Si dos piezas iguales pueden ir a una misma casilla, se indica la columna de la pieza que mueve; si ambas piezas están en la misma columna, se indica la fila. Ejemplos:
	+ Ced5 significa que, de entre dos caballos del mismo bando, el ubicado en la columna e mueve a la casilla d5.
	+ T3f6 significa que, de dos torres del mismo bando y situados en la misma columna, la que está ubicada en la tercera fila mueve a la casilla f6.
* El jaque se indica con un signo ‘+’, y el jaque mate con ‘++’ (o también ‘#’).
* El [enroque](https://es.wikipedia.org/wiki/Reglamento_del_ajedrez#El_enroque) corto se anota como 0-0 y el enroque largo se anota como 0-0-0.
* Una captura al paso se indica con: a.p.

Algunos símbolos utilizados para comentar partidas son:

* **!**: Buena jugada
* **!!**: Jugada brillante (muy buena)
* **?**: Mala jugada
* **??**: Muy mala jugada
* **!?**: Jugada interesante
* **?!**: Jugada dudosa
* **±**: Ventaja blanca
* **+/=** o **±**: Ligera ventaja blanca
* **+–**: Ventaja ganadora blanca
* **–/+** o **∓** (símbolo **±** invertido): Ventaja negra
* **=/+** o **∓** (símbolo **±** invertido): Ligera ventaja negra
* **–+**: Ventaja ganadora negra
* **∞**: Posición incierta
* **+**: Jaque
* **++**: Jaque mate

Fases de la partida[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=10" \o "Editar sección: Fases de la partida)]

Artículo principal: [Fases del juego de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Fases_del_juego_de_ajedrez)



Dos niños de una escuela de ajedrez, en la fase de [Apertura](https://es.wikipedia.org/wiki/Apertura_%28ajedrez%29) del juego.

En el juego del ajedrez se consideran habitualmente tres etapas:

* [**La apertura**](https://es.wikipedia.org/wiki/Apertura_%28ajedrez%29), que comprende las primeras jugadas, donde las piezas van saliendo de sus casillas iniciales.
* **El**[**medio juego**](https://es.wikipedia.org/wiki/Medio_juego_%28ajedrez%29), cuando los dos bandos aún tienen muchas piezas y peones, y estos entran en intenso conflicto.
* **El**[**final**](https://es.wikipedia.org/wiki/Final_%28ajedrez%29), donde quedan pocas piezas y peones.

Cada fase de la partida requiere del jugador planteamientos tácticos y estratégicos generalmente distintos. Esto incrementa mucho la complejidad del juego. Se puede decir que el ajedrez es muchos juegos en uno[[cita requerida](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia%3AVerificabilidad%22%20%5Co%20%22Wikipedia%3AVerificabilidad)]: por ejemplo jugar bien la apertura y el final requiere de habilidades distintas y no es raro encontrar jugadores muy fuertes en una fase y considerablemente más débiles en otra.

Táctica y estrategia ajedrecísticas[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=11" \o "Editar sección: Táctica y estrategia ajedrecísticas)]



Partida entre [Veselin Topalov](https://es.wikipedia.org/wiki/Veselin_Topalov%22%20%5Co%20%22Veselin%20Topalov) y [Gata Kamski](https://es.wikipedia.org/wiki/Gata_Kamski), en febrero de 2009, en [Sofía](https://es.wikipedia.org/wiki/Sof%C3%ADa), durante el [Campeonato del mundo de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Campeonato_del_mundo_de_ajedrez).

Normalmente una partida de ajedrez se gana bien por jaque mate, bien porque el contrario sepa que va a recibir inexorablemente jaque mate y, por ello, abandona.

Sin embargo, ganar una partida muchas veces no implica intentar dar mate al rey enemigo. Entre jugadores fuertes, basta en muchas ocasiones con pequeñas consideraciones inapreciables para un aficionado para estar seguros de la victoria. Se consideran posiciones ganadoras aquellas en las que se puede demostrar que un bando gana con juego perfecto. Muchas de estas posiciones distan mucho del mate. Un ejemplo muy simple sería el siguiente: si eliminamos la dama (o cualquier otra pieza) de uno de los jugadores al inicio de la partida, es seguro que con juego perfecto el bando que tiene la pieza extra tiene posición ganadora. Llevar la partida hasta jaque mate, sin embargo, puede requerir decenas de jugadas.

Por tanto, podemos concluir que el objetivo de un jugador, mucho antes que dar jaque mate, es alcanzar una posición ganadora. Esto puede conseguirse de muchos modos. Los más frecuentes pueden englobarse en unas cuantas clases, caracterizadas por el tipo de ventaja que posee el bando fuerte:

* Ganar material sin compensación (de largo el más habitual).
* Conseguir un ataque directo contra el rey.
* Conseguir ventajas posicionales sustanciales como la destrucción de la coordinación de los peones o piezas enemigos, debilitación de la posición del rey contrario, dejar al contrario con piezas muy limitadas en movilidad, etc. Estas ventajas se deberán convertir más adelante en alguna de las dos ventajas anteriores.

Entre jugadores novatos, las ventajas surgen espontáneamente por graves errores, tales como colocar una pieza en una casilla en donde puede ser capturado, o llevar el rey a una posición fácilmente atacable. Pero entre jugadores más avanzados, las ventajas solo pueden conseguirse de forma mucho más sutil. Los procedimientos que se han ido desarrollando para conseguir ventaja se han englobado en dos grandes tipos: procedimientos tácticos y procedimientos estratégicos.

Por tanto, todo jugador avanzado sabe que no basta conocer los elementos básicos del juego (tablero, piezas y reglas), sino que es necesario conocer y aplicar correctamente las [tácticas](https://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A1ctica_%28ajedrez%29) y [estrategias](https://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_%28ajedrez%29) ajedrecísticas.

**Valor relativo de las piezas**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=12" \o "Editar sección: Valor relativo de las piezas)]

Artículo principal: [Valor relativo de las piezas de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Valor_relativo_de_las_piezas_de_ajedrez)

En una partida de ajedrez, las piezas suelen tener un valor dependiendo de una situación determinada. En primer lugar, las piezas tienen un **valor estático** fijado por su movilidad, es decir la cantidad de casillas a las que puede mover sin tener en cuenta la presencia de otras piezas en el tablero. La movilidad de las piezas suele ser mayor cuanto más cerca estén del centro del tablero, y menor si están en los bordes o las esquinas. Por ejemplo, un caballo en una esquina puede moverse a un máximo de dos casillas y en un borde puede ir a tres o cinco, mientras que su movilidad máxima es de ocho casillas, cuando está lejos de los bordes del tablero.

Ya en la partida, las piezas tienen un **valor dinámico** de acuerdo con la situación de una posición en particular: la presencia de piezas propias y contrarias, las casillas controladas por piezas del oponente, las líneas controladas u ocupadas, y la posibilidad de llevar a cabo planes estratégicos o posicionales. Por ejemplo, un alfil casi siempre es más importante que un caballo, excepto en las posiciones en que haya peones inmóviles del mismo bando del alfil que ocupen las casillas que este controla, limitando su movilidad; por lo cual el caballo, al poder saltar por encima de los peones, es superior en estos casos.

El **valor material** de las piezas es una guía para evaluar una posición; el caballo y el alfil suelen denominarse **piezas menores** por su limitado alcance sobre el tablero (un alfil solo puede ir a las diagonales de casillas blancas y el otro a las diagonales de casillas negras, mientras que el caballo tiene que ir a una casilla de distinto color cada vez que mueve). La torre y la dama se conocen como **piezas mayores** por su movilidad superior respecto del caballo y el alfil. El rey tiene un valor absoluto: si se pierde el rey, se pierde la partida; aunque con respecto a su movilidad se le asigna un valor intermedio entre el del caballo y el alfil.

La forma más usual de determinar el valor material de las piezas es tomando el valor del peón como unidad. Así, el valor de las piezas se expresa en peones: el caballo y el alfil valen 3 peones, la torre 5 y la dama 9. Con esto se puede decir, por ejemplo, que dos torres valen más que una dama, o que sacrificar un caballo por tres peones es un cambio aceptable, desde el punto de vista del material. Generalmente se acepta, que la pareja de alfiles es más fuerte que la pareja de caballos.

**La táctica**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=13" \o "Editar sección: La táctica)]

Artículo principal: [Táctica (ajedrez)](https://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A1ctica_%28ajedrez%29)

Se entiende por **táctica ajedrecística**, al conjunto de procedimientos, generalmente implicando una o unas pocas jugadas, por las que un jugador intenta ejecutar en el tablero una idea sencilla. El objetivo de una maniobra táctica es obtener algún tipo de ventaja, entre las cuales la más característica es ganar material.



La dama blanca está clavada por la dama negra.

Por la forma en la que se mueven las piezas, surgen maniobras tácticas características. Por ejemplo, el caballo es capaz de atacar dos casillas alejadas entre sí y sin que importe el que haya muchas piezas alrededor. Eso favorece el que esa pieza pueda realizar con frecuencia ataques dobles (llamados también horquillas). Como su nombre indica, un ataque doble es aquel en el que se ataca a la vez dos piezas, de forma que una de ellas será necesariamente capturada. Otro ejemplo es la maniobra conocida como clavada en donde se ataca cierta pieza por una fila o diagonal y resulta que esta no puede retirarse (“está [clavada](https://es.wikipedia.org/wiki/Clavada)”), dado que si lo hace, otra pieza más valiosa que se encuentra tras la pieza atacada en esa fila o diagonal quedaría amenazada. También existe la desviación, en la que una pieza es obligada a abandonar su lugar, en el que ejercía una tarea defensiva. Existen muchas otras maniobras típicas semejantes, que se producen muy frecuentemente y con las que todos los jugadores se familiarizan pronto.

Un tipo particular de maniobra táctica se conoce como **combinación** en donde uno de los bandos, muchas veces sacrificando material, fuerza al otro a realizar una serie de jugadas so pena de perder la partida. El objetivo de una combinación es obtener a cambio del material sacrificado ventajas más importantes, tales como el jaque mate, o bien recuperar con creces el material más adelante. Algunas combinaciones requieren de un alto grado de originalidad y fantasía, por lo que son uno de los aspectos más espectaculares del ajedrez. Por ello, algunos jugadores, y muy especialmente el ex campeón mundial [Mikhail Tal](https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADl_Tal%22%20%5Co%20%22Mija%C3%ADl%20Tal), se han hecho famosos principalmente por su capacidad de realizar combinaciones inesperadas y tremendamente complicadas.

**La estrategia**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=14" \o "Editar sección: La estrategia)]

Artículo principal: [Estrategia (ajedrez)](https://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_%28ajedrez%29)

Se conoce como **estrategia ajedrecística** al conjunto de planes que realiza un jugador en una partida a medio o largo plazo. Las decisiones estratégicas pueden influir en el futuro de una partida durante muchas jugadas, o incluso en su totalidad.

Un ejemplo típico de decisión estratégica es la de eliminar piezas con el fin de alcanzar un final de partida. Esto puede ser ventajoso en diversas ocasiones. Por ejemplo, si se tiene ventaja material, dicha ventaja suele ser más fácil de explotar cuanto menos piezas existan. Por otro lado, si el contrario tiene la iniciativa o incluso un fuerte ataque, cambiar piezas puede también contribuir a que dicha iniciativa o ataque se disipe. La decisión estratégica de gran alcance debo cambiar piezas debe entonces llevarse a la práctica por medios concretos, tácticos.

En la estrategia ajedrecística se suelen definir dos tipos distintos de elementos. Por una parte, están los elementos estáticos, que influyen en la partida durante largos períodos. Por otro lado, están los elementos dinámicos, que influyen durante un periodo más breve. A menudo, las decisiones estratégicas consisten en elegir cuál entre todos los elementos es el más importante. Por ejemplo, a menudo es posible al principio de la apertura conseguir capturar un peón a cambio de un considerable retraso en el desarrollo de las piezas. La pregunta es cuándo la ventaja estática que supone el disponer de más material se verá compensada por la ventaja dinámica que confiere el tener un mejor desarrollo. Esta comparación entre ambas ventajas será lo que hará que un jugador se arriesgue o no a realizar la maniobra de captura.

Son típicas ventajas estáticas:

* Disponer de más material.
* Una mejor estructura de peones.
* Controlar más espacio, especialmente en el centro del tablero.
* Una mejor posición del rey.
* Piezas móviles contra piezas constreñidas por peones fijados.
* Pareja de alfiles contra alfil y caballo o dos caballos.

Mientras que son típicas ventajas dinámicas:

* Mejor desarrollo, en la apertura.
* Ganancia de tiempo.
* Disponer de la iniciativa o poder iniciar un ataque.
* Piezas mejor coordinadas.

Un concepto fundamental dentro de la estrategia ajedrecística es la formulación de un **plan de juego** en donde el jugador establece lo que desea obtener de una posición. Es en la ejecución del plan de juego, es decir, el paso de las ideas estratégicas generales a la ejecución táctica, donde surge el conflicto entre ambos jugadores.

A las decisiones estratégicas se las llama también decisiones posicionales, y al juego que se desarrolla sin obvios motivos tácticos, de forma lenta y progresiva, se le suele llamar juego posicional. Los jugadores también se suelen calificar como posicionales o tácticos, según cuál sea su punto más fuerte.

En la mayoría de los casos, puede determinarse según el conjunto de aperturas usadas por un jugador, según sean abiertas o cerradas, la tendencia a adoptar sistemas posicionales donde se resuelvan a largo plazo y planes menores o tácticos para los que usen aperturas abiertas.

**Relación entre táctica y estrategia**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=15" \o "Editar sección: Relación entre táctica y estrategia)]



Ajedrez de color transparente.

Para jugadores poco avanzados, la partida es simplemente una sucesión de episodios tácticos, a menudo no relacionados entre sí. Las partidas parecen ganarse o perderse casi por azar, por ejemplo al “hacer una mala jugada” que pierde material. Al avanzar en el juego, sin embargo, los jugadores adquieren un control tal que los errores más graves van desapareciendo. A partir de entonces, el juego a menudo se define a favor de quien posee una mejor comprensión de cómo jugar una determinada posición, un mayor entendimiento estratégico.

En general, puede decirse que la táctica es lo más importante para ser un jugador fuerte, dado que el cálculo de variantes concretas sin excesivos errores es esencial para poder jugar a un alto nivel. Sin embargo, la inmensa mayoría de posiciones de ajedrez son tan complicadas que el simple cálculo no basta para orientarse y por tanto, se debe recurrir en muchas ocasiones a evaluar las opciones existentes mediante una visión global de cómo va a desarrollarse la partida a medio-largo plazo. Normalmente un jugador que es muy fuerte estratégicamente y más débil tácticamente usará con frecuencia su [intuición](https://es.wikipedia.org/wiki/Intuici%C3%B3n) en sus decisiones. Los jugadores muy avanzados son capaces de desarrollar una intuición ajedrecística que les permite descartar rápidamente las jugadas erróneas sin apenas calcular.

Por tanto, un gran jugador será aquel que obtenga un buen equilibrio entre táctica y estrategia. Aun así, cada jugador tiene puntos fuertes y débiles. Incluso entre los campeones mundiales pueden señalarse algunos que poseían sobre todo una acertadísima y original visión posicional ([José Raúl Capablanca](https://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Ra%C3%BAl_Capablanca), [Alexander Alekhine](https://es.wikipedia.org/wiki/Alexander_Alekhine), [Mikhail Botvinnik](https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADl_Botv%C3%ADnnik%22%20%5Co%20%22Mija%C3%ADl%20Botv%C3%ADnnik), [Tigran Petrosian](https://es.wikipedia.org/wiki/Tigran_Petrosian%22%20%5Co%20%22Tigran%20Petrosian), [Anatoly Karpov](https://es.wikipedia.org/wiki/Anatoli_K%C3%A1rpov)) y los que destacaron sobre todo por su extraordinaria capacidad táctica ([Emanuel Lasker](https://es.wikipedia.org/wiki/Emanuel_Lasker), [Alexander Alekhine](https://es.wikipedia.org/wiki/Alexander_Alekhine), [Mikhail Tal](https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADl_Tal%22%20%5Co%20%22Mija%C3%ADl%20Tal)).

Clasificación de los jugadores atendiendo a su fuerza[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=16" \o "Editar sección: Clasificación de los jugadores atendiendo a su fuerza)]

Artículo principal: [Sistema de puntuación Elo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_puntuaci%C3%B3n_Elo)

La fuerza de los jugadores de ajedrez oscila entre aquellos que apenas si saben cómo mover las piezas y los que son capaces de jugar partidas esencialmente sin errores y con una profundidad de ideas pasmosa. Para jugadores avanzados, se han establecido una serie de clasificaciones que en parte se basan en si un jugador es capaz de obtener una serie de resultados mínimos en ciertos torneos, contra jugadores de un nivel predeterminado, y en parte, y cada vez más comúnmente, en su fuerza evaluada de acuerdo con todos sus resultados y resumida en la puntuación [Elo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_puntuaci%C3%B3n_Elo%22%20%5Co%20%22Sistema%20de%20puntuaci%C3%B3n%20Elo).

Esta es quizás la clasificación de los jugadores según su puntuación Elo más ampliamente aceptada:

1. **De 0 a 1400 puntos: Nivel Principiante.** Estos jugadores tienen poca experiencia y su juego se caracteriza por mostrar numerosos errores evidentes y fácilmente detectables por un jugador habitual durante la partida, como por ejemplo situar piezas en casillas donde el oponente puede capturarlas sin más o realizar aperturas claramente defectuosas que no responden a ninguna estrategia ni coordinación.
2. **Entre 1400 y 1600 puntos: Nivel Aficionado o de jugador de club medio.** En este nivel los jugadores ya denotan tener ciertos conocimientos sobre la táctica y estrategia del ajedrez, aunque estos conocimientos han sido mayormente adquiridos por la propia experiencia obtenida durante las partidas y no por un estudio riguroso del juego, lo que les hace incurrir en errores fácilmente detectables para un jugador profesional. En las partidas entre aficionados aún es frecuente ver fallos graves como el olvido de proteger un peón atacado o la ejecución de jugadas sin ninguna finalidad. Las federaciones o clubes suelen asignar una puntuación Elo inicial de 1400 a los jugadores que ingresan por primera vez en su escalafón.
3. **Entre 1600 y 2100 puntos de Elo: Nivel semiprofesional o de jugador de club fuerte.** Este intervalo engloba a la amplia mayoría de los jugadores de club no profesionales. Los jugadores de este nivel desarrollan un ajedrez correcto donde es raro encontrar errores graves. Incluso un Gran Maestro necesitará normalmente muchas jugadas para dar mate a un jugador de club pero probablemente no necesitará muchas para conseguir una posición ganadora. Los jugadores de club suelen haber leído uno o varios libros de ajedrez y están muy experimentados en todas las fases del juego, además suelen asistir a competiciones y entrenan e intentan mejorar su juego habitualmente. Sin embargo, no entienden las posiciones que se suceden en la partida tan profundamente como un maestro, y ni su táctica ni estrategia es tan acertada como la de este último.
4. **Entre 2100 y 2300 puntos de Elo: Candidato a Maestro (CM).** Es el primero de los rangos reconocidos por la FIDE, aunque no constituye un título oficial. En muchos países las federaciones reconocen a los jugadores con Elo mayor a 2200 con el título de Maestro Nacional (MN).
5. **Entre 2300 y 2400 puntos de Elo: Maestro FIDE (MF).** A partir de 1978, la [FIDE](https://es.wikipedia.org/wiki/FIDE) reconoce como Maestros a los jugadores que alcanzan una puntuación Elo de 2300. En noviembre de 2010 existen en activo unos 5731 jugadores con rango de Maestro FIDE.
6. **Entre 2400 y 2500 puntos de Elo: Maestro Internacional (MI).** Creado en 1950 junto con el título de Gran Maestro (GM), este título reconoce a los jugadores cuya fuerza de juego le permite enfrentarse al mismo nivel con jugadores de otros países. Aunque estos títulos se obtienen mediante resultados específicos en torneos, el de Maestro Internacional se puede conceder de otras formas específicas, por ejemplo al Campeón Mundial Juvenil, o a quien obtenga el rendimiento (puntuación esperada) de un jugador de Elo 2400 en una Olimpiada de ajedrez. Actualmente hay 3258 jugadores activos con título de Maestro Internacional.
7. **Elo a partir de 2500 puntos: Gran Maestro (GM).** Creado en 1950, este título es, después del título de Campeón Mundial, el mayor reconocimiento a los mejores jugadores de ajedrez. Actualmente unos 1419 jugadores tienen el rango de Gran Maestro. El jugador más joven en alcanzar el grado de Gran Maestro ha sido el ruso [Serguéi Kariakin](https://es.wikipedia.org/wiki/Sergu%C3%A9i_Kariakin_%28ajedrecista%29), a los 12 años y 7 meses de edad, en el año 2002.
8. **Elo a partir de 2600 puntos: Super Gran Maestro (GM).** A partir de 2600 puntos Elo, los jugadores que están por encima de la mayoría de Grandes Maestros reciben nombres no oficiales para distinguirse de los demás. Se llama comúnmente Super Gran Maestro (Super-GM) a los jugadores con Elo entre 2600 y 2700 puntos, y que suelen estar entre los 150 o 200 mejores jugadores del mundo.
9. **Elo a partir de 2700 puntos: Candidato a Campeón del Mundo.** Desde que se estableció la lista Elo en 1970, durante los veinte años siguientes solo uno o dos jugadores tenían una puntuación igual o mayor a 2700 puntos; a finales del decenio de 1990 ya eran unos diez, y hoy en día son los cincuenta primeros del escalafón mundial. Estos jugadores son la élite del ajedrez mundial, y suelen ser los participantes de los torneos de más alto nivel, así como los ganadores y clasificados a torneos del ciclo del Campeonato Mundial, como la Copa del Mundo o el Torneo de Candidatos.
10. **Elo a partir de 2800: Campeón del Mundo.** Puntuación que suele tener el campeón del mundo en los últimos tiempos. En mayo de 2014, el Campeón Mundial [Magnus Carlsen](https://es.wikipedia.org/wiki/Magnus_Carlsen) alcanzó un ELO de 2882, la mayor puntuación de todos los tiempos.[17](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-17)

Esta clasificación permite determinar el nivel de los jugadores con base en sus resultados en torneos de ajedrez; aunque permiten establecer rangos de fuerza incluso superiores, aunque no aplicables ya a jugadores humanos. Por ejemplo, una puntuación Elo superior a 2900 solo es aplicable a programas de ajedrez de nivel medio o alto, mientras que una puntuación de 3000 o mayor es exclusiva del campeón del mundo de software.

Impacto cultural[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=17" \o "Editar sección: Impacto cultural)]

**Ordenadores y ajedrez**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=18" \o "Editar sección: Ordenadores y ajedrez)]

Artículo principal: [Ajedrez por computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_por_computadora)



Una partida de ajedrez en [GnuChess](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU_Chess%22%20%5Co%20%22GNU%20Chess) corriendo en [GNU/Linux](https://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux).

El uso de búsquedas sistemáticas para diseñar programas de ajedrez por ordenador comenzó con los trabajos de [Claude Elwood Shannon](https://es.wikipedia.org/wiki/Claude_Elwood_Shannon). Sin embargo, podríamos citar como precursor al ingeniero español [Leonardo Torres Quevedo](https://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo_Torres_Quevedo) que diseñó un [Autómata de estados finitos](https://es.wikipedia.org/wiki/Aut%C3%B3mata_finito) capaz de jugar finales de torre y rey. El campeón mundial [Mikhail Botvinnik](https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADl_Botv%C3%ADnnik%22%20%5Co%20%22Mija%C3%ADl%20Botv%C3%ADnnik) participó también en diseños de programas de ajedrez. Sin embargo, no fue hasta los años 70 y 80 del siglo XX cuando los avances de la capacidad de cálculo y la mejora de los programas condujeron a una gran mejora en el juego de los ordenadores. Pronto, comenzaron a ganar incluso a grandes maestros en partidas rápidas y luego en condiciones ordinarias de torneo. Este avance culminó con la derrota del campeón mundial [Gari Kasparov](https://es.wikipedia.org/wiki/Gari_Kasp%C3%A1rov%22%20%5Co%20%22Gari%20Kasp%C3%A1rov) por el superordenador de [IBM](https://es.wikipedia.org/wiki/IBM) [Deep Blue](https://es.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue_%28computadora%29), en 1997, con el tanteo 3,5-2,5. Más recientemente, en noviembre de 2006, el programa [Deep Fritz](https://es.wikipedia.org/wiki/Deep_Fritz), funcionando simplemente en un ordenador personal con procesador [Intel](https://es.wikipedia.org/wiki/Intel_Corporation) [Core 2 Duo](https://es.wikipedia.org/wiki/Intel_Core_2) consiguió derrotar también al entonces campeón mundial [Vladimir Krámnik](https://es.wikipedia.org/wiki/Vlad%C3%ADmir_Kr%C3%A1mnik) por el tanteo de 4-2. Hoy en día, se asume que los mejores programas, implementados en paralelo sobre un ordenador con múltiples procesadores, son considerablemente más fuertes que los mejores grandes maestros.

**Modalidades especiales del juego**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=19" \o "Editar sección: Modalidades especiales del juego)]

Existen muchas [variantes de ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa%3AVariantes_de_ajedrez), obtenidas cambiando:

* el número de jugadores:
	+ [ajedrez en consulta](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_en_consulta&action=edit&redlink=1).
	+ [ajedrez “pasapiezas”](https://es.wikipedia.org/wiki/Pasapiezas).
* la posición inicial de las piezas:
	+ posiciones aleatorias como el [ajedrez aleatorio de Fischer](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_aleatorio_de_Fischer).
* las reglas:
	+ ajedrez sin enroque.
	+ [ajedrez marsellés](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_marsell%C3%A9s) con dos movimientos por turno.
	+ [ajedrez pierde-gana](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_pierde-gana), cuyo objetivo es ser el primero en perder todas las piezas.
* el tablero:
	+ [ajedrez de Alicia](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_de_Alicia) con doble tablero.
	+ [ajedrez hexagonal de Glinski](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_hexagonal) con tablero hexagonal.
	+ [ajedrez cilíndrico](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_cil%C3%ADndrico)
	+ [ajedrez tridimensional](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_tridimensional).
* el mecanismo de juego:
	+ [ajedrez a la ciega](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_a_la_ciega).
	+ [ajedrez postal](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez_postal).
	+ [ajedrez de batalla](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez_de_batalla&action=edit&redlink=1).

**Perfil psicológico de los ajedrecistas**[[editar](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ajedrez&action=edit&section=20)]



El niño prodigio del ajedrez, [Samuel Reshevsky](https://es.wikipedia.org/wiki/Samuel_Reshevsky), de ocho años, derrota a varios maestros del ajedrez, en unas partidas simultáneas en Francia.

En la actualidad existe una importante investigación psicológica del ajedrez. Uno de los hechos mejor establecidos es que aunque el ajedrez es ampliamente considerado el mejor ejemplo de actividad intelectual entre los juegos, existe muy poca evidencia entre [capacidades cognitivas](https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_cognitiva) concretas y la pericia en el ajedrez. Aunque existe una débil correlación entre [inteligencia](https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia) y pericia en el ajedrez entre los niños que están aprendiendo, dicha correlación no existe cuando consideramos grandes maestros o niños altamente talentosos para el ajedrez.[18](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-18) El factor que explica mejor el desempeño ajedrecístico es el número de horas de práctica. No obstante es evidente que este es un juego/deporte destacadamente [intelectual](https://es.wikipedia.org/wiki/Intelectual) debido a que requiere [concentración](https://es.wikipedia.org/wiki/Concentraci%C3%B3n), [cálculo](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1lculo), [capacidad de análisis](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Capacidad_de_an%C3%A1lisis&action=edit&redlink=1), y es bien conocido que abundan altísimos cocientes intelectuales entre los jugadores de primera fila mundial. Algunos estudios sugieren que los grandes maestros son capaces de almacenar entre 10 mil y 100 mil “fragmentos”[19](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-19) o posiciones de tablero ajedrecísticamente relevantes, aunque simulaciones por ordenador estiman este número en 300 mil.[20](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-20) [21](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-21)

Otro aspecto, menos estudiado, es el de la personalidad de los ajedrecistas. Un estudio que comparaba 219 niños que jugaban al ajedrez con otros 50 que no lo hacían, cuyos rasgos de personalidad fueron clasificados de acuerdo con el [Test de personalidad de los cinco grandes](https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_los_cinco_grandes) («O»: Apertura a nuevas experiencias, «C»: [Responsabilidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Responsabilidad), «E»: [Extroversión](https://es.wikipedia.org/wiki/Extroversi%C3%B3n), «A»: [Amabilidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Amabilidad), «N»: [Neuroticismo](https://es.wikipedia.org/wiki/Neuroticismo%22%20%5Co%20%22Neuroticismo)), sugería que era más probable que los niños con alta puntuación en los factores «O» y «E» fueran jugadores de ajedrez. Los niños varones que puntúan más alto en el factor «A», están menos interesados en el juego. Eso podría explicar por qué las niñas, que generalmente puntúan más alto en el factor «A», están en general menos interesadas en el juego. Otro estudio realizado en [estudiantes universitarios](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Estudiantes_universitarios&action=edit&redlink=1) menciona que, aquellas personas cuya [personalidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Personalidad) les hace placenteras la búsqueda y experimentación de sensaciones nuevas y fuertes, se sienten mucho más atraídas por el juego que aquellas que evaden esas sensaciones, sin importar el [sexo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sexo).[22](https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-22) Sin embargo, los estudios no han detectado ninguna correlación entre los rasgos de personalidad y la pericia ajedrecística de un jugador.