



**GOBIERNO MUNICIPAL DE MOROLEÓN  
2015-2018**

**Lic. Jorge Ortiz Ortega**  
**Presidente municipal de Moroleón**  
**Lic. Azucena Tinoco Pérez**  
**Síndica municipal**  
**Prof. Jorge Luis López Zavala**  
**Secretario del H. Ayuntamiento**  
**L.S. Bryan Ramírez Baeza**  
**Titular del Archivo General Municipal**  
**Mtro. Rosendo López Pérez**  
**Cronista municipal de Moroleón**

**TRABAJO EDITORIAL**

**Mtro. Rosendo López Pérez**  
**Compilador**  
**C. Fernando Zamudio Lemus**  
**Revisión del contenido**

**Portada**

**Rey europeo disputando una partida de ajedrez. Año: 1300  
(aprox.)**

**López, Rosendo. *¡Ajedrez en tres pasos!* Moroleón:  
Imprentas Zamudio hnos., 2018.**



# **¡Ajedrez en tres pasos!**

**Manual práctico de ajedrez**



**Gobierno Municipal de Moroleón,  
Guanajuato.  
2015-2018**

*¡Ajedrez en tres pasos!*

---

**A los niños de Moroleón.**

## **INTRODUCCIÓN**

**Esta obra surge como una contribución del H. Ayuntamiento de Moroleón 2015-2018, que me honro en presidir, al desarrollo integral de los niños y jóvenes de esta ciudad y, en general, a cualquier ciudadano interesado en aprender el fascinante juego del ajedrez. Conocidos son los múltiples beneficios que ofrece practicarlos: potencia la concentración, mejora la creatividad, incrementa la capacidad lectora, ayuda a desarrollar las inteligencias lógico-matemática, espacial y lingüística, así como a tomar decisiones con mayor precisión y prontitud. Sabedores de ello, es nuestra intención promoverlo en las instituciones educativas de nivel básico, medio y medio superior, ya que estamos seguros que una juventud mejor preparada es la base de un futuro más próspero.**

**Lic. Jorge Ortiz Ortega  
Alcalde de Moroleón, Guanajuato  
H. Ayuntamiento 2015-2018**

## BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

Se cree que el ajedrez nació en India hace más de 15 siglos bajo el nombre de *chaturanga* (chátur ‘cuatro’, anga ‘temas’). En aquella época era un juego diseñado para cuatro personas, se jugaba sobre un tablero de 64 casillas —todas del mismo color—; cada jugador disponía de cuatro peones, un barco, un caballo, un elefante y un rey; se jugaba con dados y dependía del azar (Ganzo, 1973).

Sujeto a una evolución continua, durante el siglo V el *chaturanga* fue introducido en las cortes de Persia con el nombre de *chatrang*. Era entonces un juego muy similar al ajedrez actual. Constaba de un tablero de 64 casillas con color alternado en blanco y negro, tomaban parte dos jugadores, las piezas se llamaban rey (Sha), ministro (visir), barco (ratha), elefante (fil), caballo (faras) e infante (peadah), y eran colocadas sobre el tablero con la misma disposición que se usa hoy en día.

Con la expansión religioso-militar musulmana de los siglos VII y VIII, los árabes

adoptaron el *chatrang* persa y lo introdujeron en los países conquistados del Medio Oriente y Europa. Así, a partir del año 786 (aprox.), comenzó a propagarse por la península ibérica con el nombre de *al shatranj*. Allí, al calor de las batallas entre moros y cristianos durante la reconquista territorial española (s. VIII-XV), el juego adquirió sus rasgos y normas más conocidas (16 piezas por jugador, generalmente blancas y negras; un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres, ocho peones), como también adquirió su nombre castellano actual: ajedrez.

A lo largo de aquellos siglos, el ajedrez se propagó a Portugal, Francia, Italia, Alemania e Inglaterra, entre otros países, con lo que gradualmente se fue difundiendo por toda Europa, Asia y América.

En 1851, en Londres, tuvo lugar el primer torneo de ajedrez a nivel internacional, en que resultó campeón el alemán Adolf Andersen. Título que retuvo hasta el año 1858, en que fue derrotado por el norteamericano Paul Morphy (Leonov, 1985).

**A lo largo de su historia, el ajedrez ha dado los siguientes campeones oficiales y no oficiales:**

### **Campeones extraoficiales**

**Ruy López de Segura, ~1560, España**

**Paolo Boi y Leonardo da Cutri, ~1575, Italia**

**Alessandro Salvio, ~1600, Italia**

**Gioacchino Greco, ~1620, Italia**

**Legall de Kermeur, ~1730–1747, Francia**

**François-André Danican Philidor, ~1747–1795, Francia**

**Alexandre Deschappelles, ~1800–1820, Francia**

**Louis de la Bourdonnais, ~1820–1840, Francia**

**Howard Staunton, 1843–1851, Inglaterra**

**Adolf Anderssen, 1851–1858, Alemania**

**Paul Morphy, 1858–1859, Estados Unidos**

**Adolf Anderssen, 1858–1866, Alemania**

**Wilhelm Steinitz, 1866–1886, Austria**



## **Campeones del mundo indiscutibles**

**Wilhelm Steinitz, 1886–1894, Austria/EE. UU.**

**Emanuel Lasker, 1894–1921, Alemania**

**José Raúl Capablanca, 1921–1927, Cuba**

**Alexander Alekhine, 1927–1935, Rusia/Francia**

**Max Euwe, 1935–1937, Países Bajos**

**Alexander Alekhine, 1937–1946, Francia**

**Mijaíl Botvinnik, 1948–1957, Unión Soviética**

**Vasili Smyslov, 1957–1958, Unión Soviética**

**Mijaíl Botvinnik, 1958–1960, Unión Soviética**

**Mijaíl Tal, 1960–1961, Unión Soviética**

**Mijaíl Botvinnik, 1961–1963, Unión Soviética**

**Tigran Petrosian, 1963–1969, Unión Soviética**

**Boris Spassky, 1969–1972, Unión Soviética**

**Robert James Fischer, 1972–1975, Islandia**

**Anatoly Karpov, 1975–1985, Unión Soviética**

**Garry Kaspárov, 1985–1993, Unión**

**Soviética/Rusia**

## **Campeones del mundo «clásicos»**

**Garry Kaspárov, 1993–2000, Rusia**

**Vladimir Krámnik, 2000–2006, Rusia**

**Campeones del mundo de la FIDE desde 1993**

**Anatoly Karpov, 1993–1999, Rusia**

**Alexander Jálifman, 1999–2000, Rusia**

**Viswanathan Anand, 2000–2002, India**

**Ruslan Ponomariov, 2002–2004, Ucrania**

**Rustam Kasimdzhanov, 2004–2005, Uzbekistán**

**Veselin Topalov, 2005–2006, Bulgaria>**

## **Campeones del mundo unificados**

**Vladimir Krámnik 2006–2007, Rusia**

**Viswanathan Anand 2007–2013, India**

**Magnus Carlsen 2013 –actualidad, Noruega**

## **Campeonas del mundo oficiales**

**Vera Menchik-Stevenson, rusa-inglesa,  
campeona del mundo de 1927 a 1944.**

**Ludmilla Rudenko, rusa-soviética, campeona del  
mundo de 1950 a 1953.**

**Elizavyeta Bykova, rusa-soviética, campeona del mundo de 1953 a 1956.**

**Olga Rubtsova, soviética, campeona del mundo de 1956 a 1958.**

**Elizavyeta Bykova, soviética, campeona del mundo de 1958 a 1962.**

**Nona Gaprindachvili, soviética-rusa, campeona del mundo de 1962 a 1978.**

**Maia Chiburdanidze, soviética-georgiana, campeona del mundo de 1978 a 1991.**

**Jun Xie, china, campeona del mundo de 1991 a 1993.**

**Zsuzsa Polgar, húngara, campeona del mundo de 1993 a 1996.**

**Jun Xie, china, campeona del mundo de 1996 a 2000.**

**Jun Xie, china, campeona del mundo del 2001.**

**Chen Zhu, china, campeona del mundo del 2002 al 2004.**

**Antoaneta Stefanova, búlgara, campeona del mundo del 2004 y 2005.**

**Xu Yuhua, china, campeona del mundo del 2006.**

## **Torneo estatal en Moroleón de 1994**

**Del 11 al 13 de marzo de 1994, se llevó a cabo en la ciudad de Moroleón, Guanajuato, el campeonato estatal abierto de ajedrez, organizado por el Ing. Armando Marín, por medio de la Cámara de Comercio de Moroleón, en que el mexicano MI Jorge Arturo Vega García, oriundo de Morelia, Michoacán, venció al cubano MI Roberto Calderín, con lo que obtuvo el primer lugar. En este torneo, además de una gran premiación en efectivo para el campeón, se obsequió a todos los participantes prendas de vestir elaboradas por industriales de Moroleón. A la fecha, quienes en él participaron lo recuerdan con agrado y es un referente en los actuales torneos estatales.**

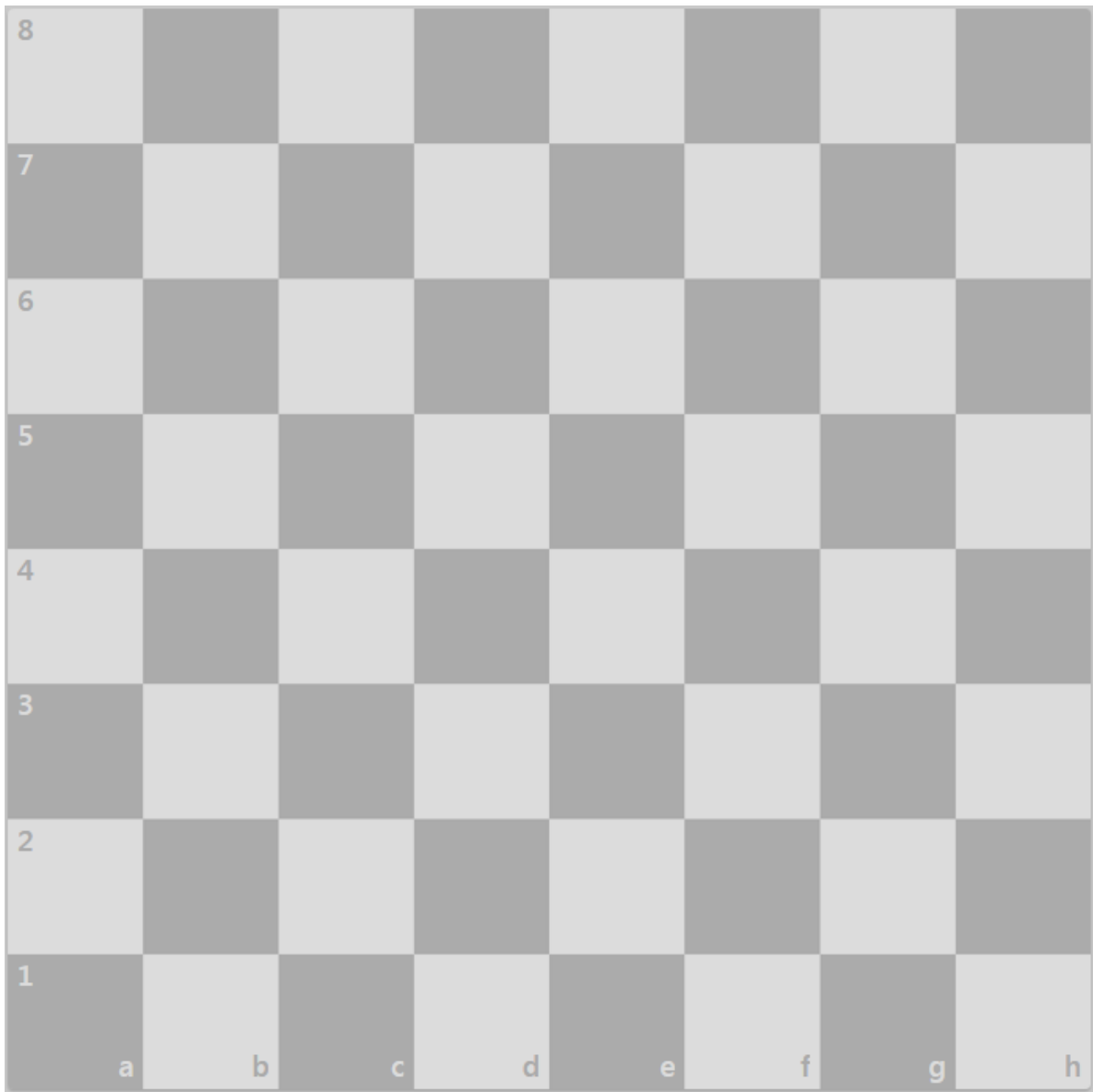
## **PASO UNO**

### **TABLERO Y PIEZAS**

**El tablero es una tabla dibujada y coloreada sobre la cual se juega el ajedrez. Se trata de una superficie cuadrada, generalmente de madera, cuero o mármol, compuesta por 64 casillas o escaques que alternan de color; por lo común, claro y oscuro (blanco y negro).**

**El tablero se divide en columnas verticales (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) y filas horizontales (a, b, c, d, e, f, g, h). Esto se utiliza para registrar las jugadas durante una partida, por medio de un sencillo código que veremos más adelante.**

**El tablero debe ser girado de tal manera que siempre haya una casilla blanca en la primera fila, al lado inferior derecho de cada jugador.**



**Imagen 1.0. Tablero tradicional de ajedrez.**

**Las piezas son las siguientes:**

- **Un rey**
- **Una dama**
- **Dos alfiles**
- **Dos caballos**
- **Dos torres**
- **Ocho peones.**

**Se sitúa las piezas en los lados blanco y negro del tablero, formadas de la misma manera para cada jugador. En la primera fila, desde los extremos hacia el centro, se coloca las torres, los caballos y los alfiles. En las dos casillas restantes se coloca la dama y el rey: la dama sobre su color y junto a ella, el Rey. En la segunda fila, se dispone los ocho peones, uno junto a otro.**

**Una vez colocadas todas, las piezas quedan cara a cara desde cada lado del tablero.**

**La disposición final de las piezas queda tal cual se puede observar en la siguiente imagen:**



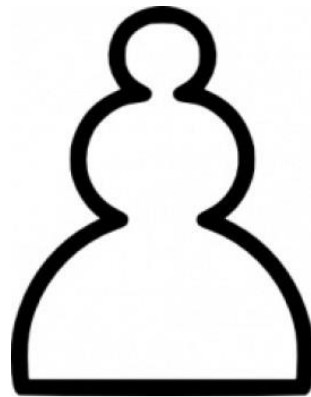
**Imagen 1.1. Disposición de las piezas**



## **PASO DOS**

### **¿CÓMO SE MUEVE LAS PIEZAS?**

#### **PEÓN**



**Imagen 2.1. Peón**

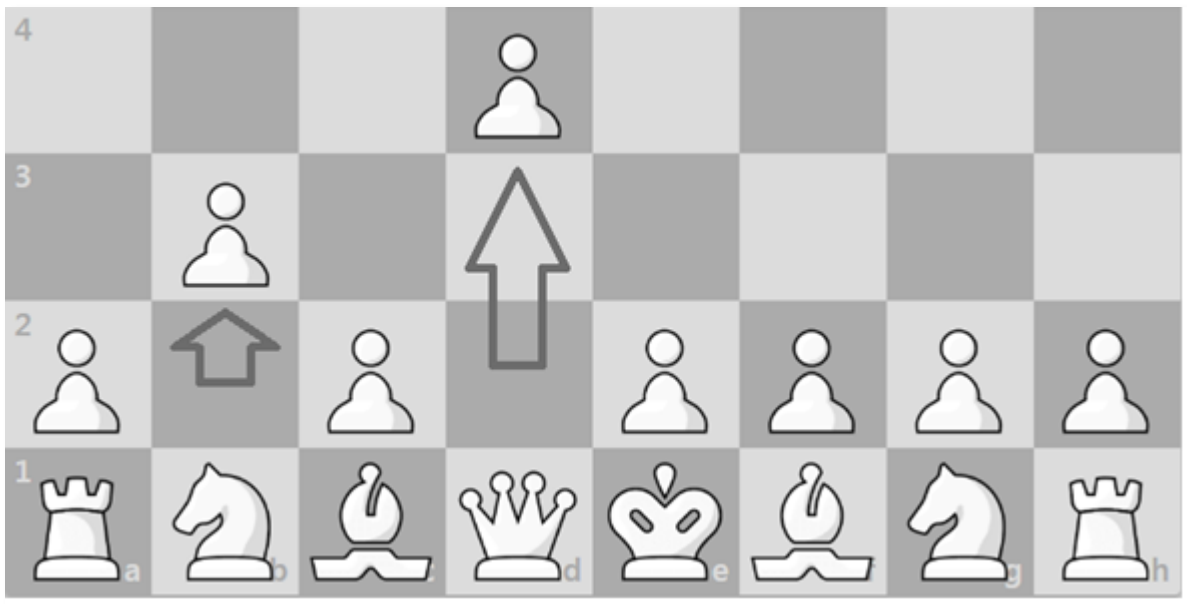
**El peón es una de las piezas menores del ajedrez. Avanza siempre hacia delante, pero captura en diagonal. Cuando esto sucede, el peón ocupa el lugar de la pieza capturada y avanza sobre su columna.**

**Es la pieza más numerosa del tablero, pero la menos poderosa. Solo puede avanzar una casilla por jugada, excepto en su primer**

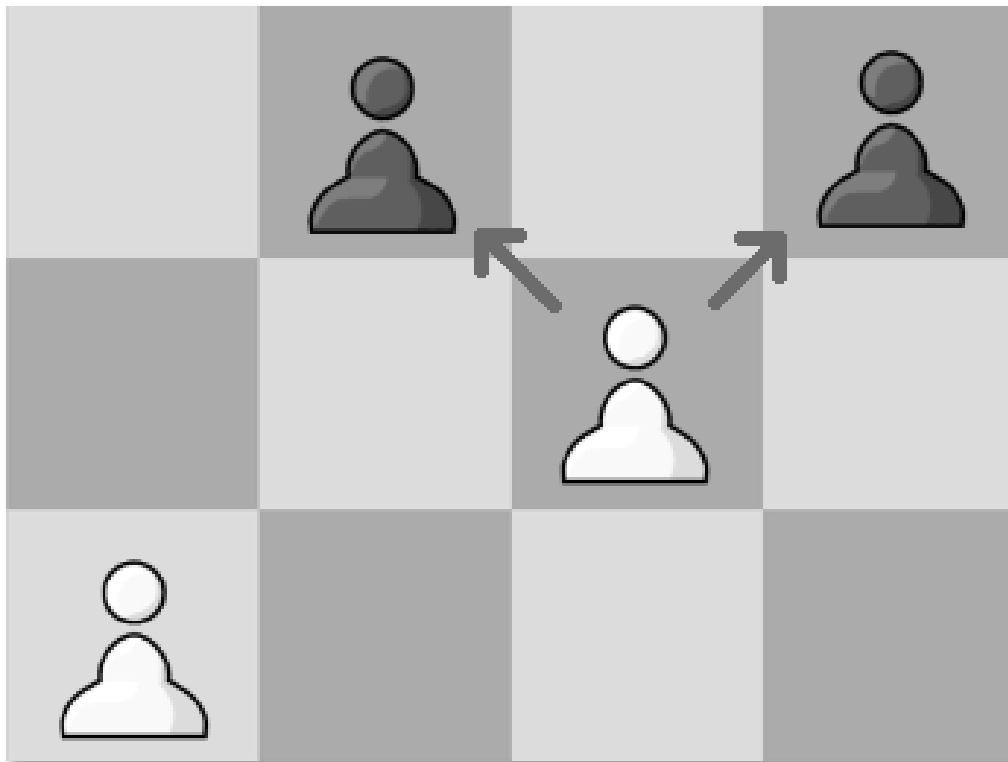
movimiento, en el que puede avanzar hasta dos casillas hacia adelante.

El peón no puede saltar sobre otras piezas, así que cualquiera que esté colocada frente a él bloquea su avance.

En la imagen 2.2 se puede observar los movimientos en columna que se puede realizar con los peones desde la segunda fila. En el primer caso, el peón fue desplazado una casilla hacia al frente; en el segundo, dos casillas.



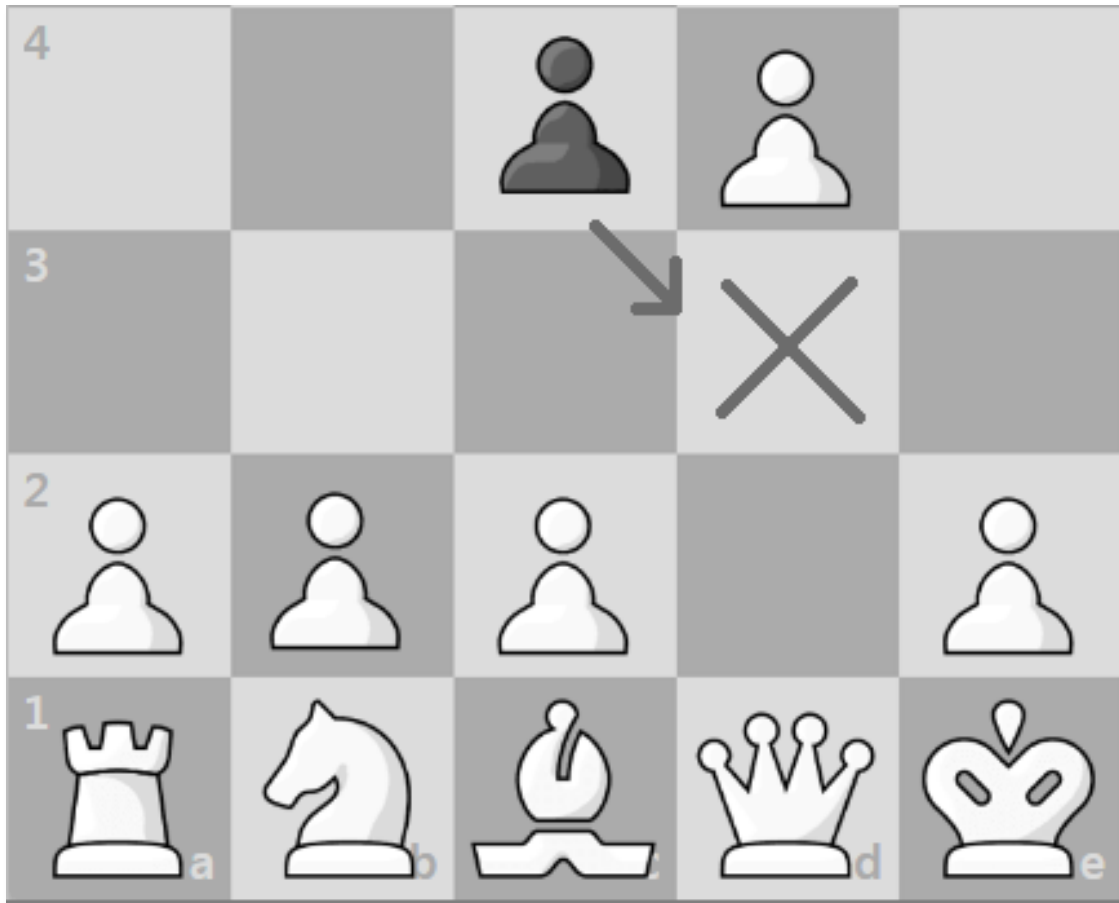
**Imagen 2.2. Avance del peón**



**Imagen 2.3. Movimiento de captura del peón.**

## **CAPTURA AL PASO**

**Cuando un peón avanza dos casillas en su primer movimiento, pero al hacerlo se sitúa al lado de un peón adversario, este último tendrá la opción de capturar al peón, cual si solo hubiera avanzado una casilla.**



**Imagen 3.1. Captura al paso**

## CABALLO

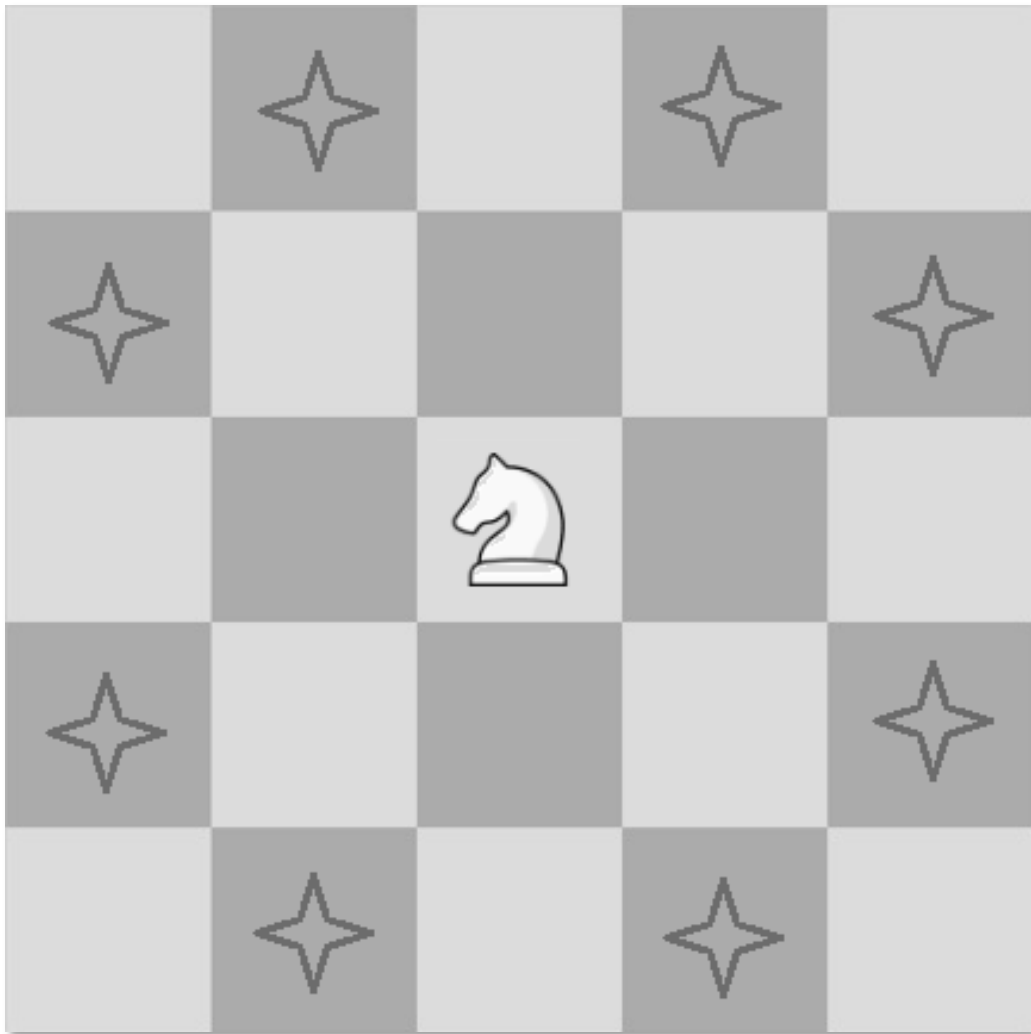


Imagen 2.4. Caballo

Pieza menor del ajedrez, única que salta por encima de las demás piezas. Avanza dos casillas en dirección horizontal o vertical y luego una más a un costado. Este movimiento adquiere la forma de una letra «L». Ninguna otra pieza del ajedrez realiza este mismo movimiento del caballo.

El caballo no captura las piezas sobre las que salta, sino solo sobre la que cae. Asimismo, el

**caballo no puede caer sobre una pieza de su mismo bando.**



**Imagen 2.4.1. Movimientos del caballo**

## ALFIL

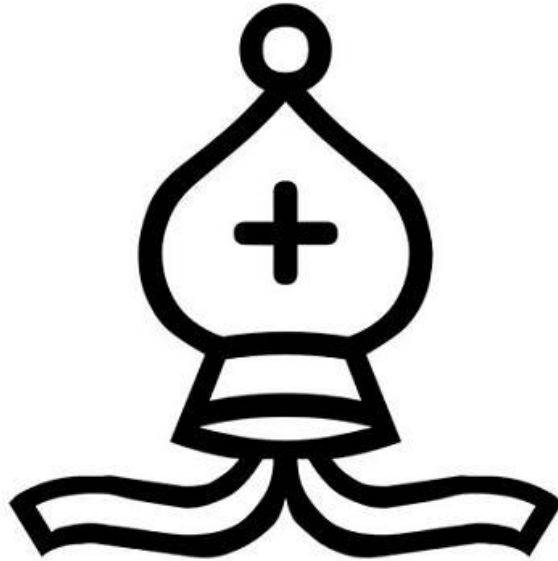
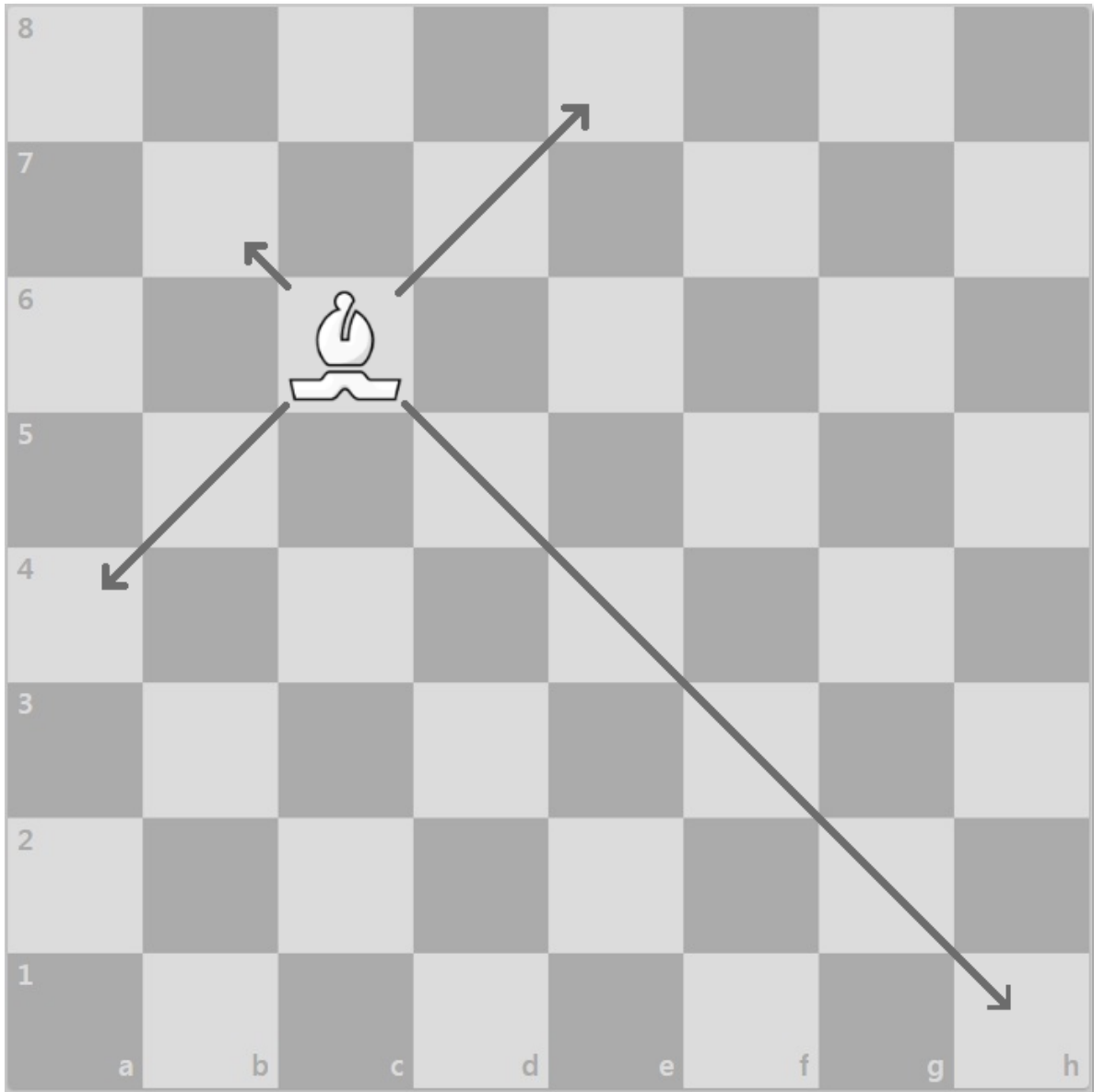


Imagen 2.5. Alfil

**Alfil (del árabe *fil*, ‘elefante’; en inglés *bishop* ‘obispo’, porque en la Edad Media la Iglesia era casi tan poderosa como el Rey). Pieza menor del ajedrez, se mueve diagonalmente siempre sobre su color. Se puede mover tantas casillas como se quiera, siempre y cuando no obstaculice su paso otra pieza. Captura en el**

mismo sentido en que se mueve. Cada jugador inicia con dos alfiles, una casilla de color blanco y otro sobre otra negra, de ahí que reciban el nombre de alfil blanco y alfil negro.



**Imagen 2.5.1. Movimientos del alfil**



## TORRE

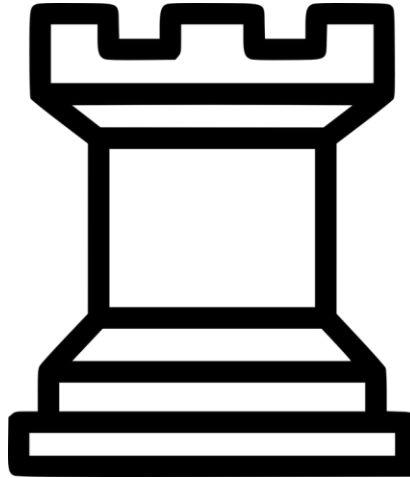
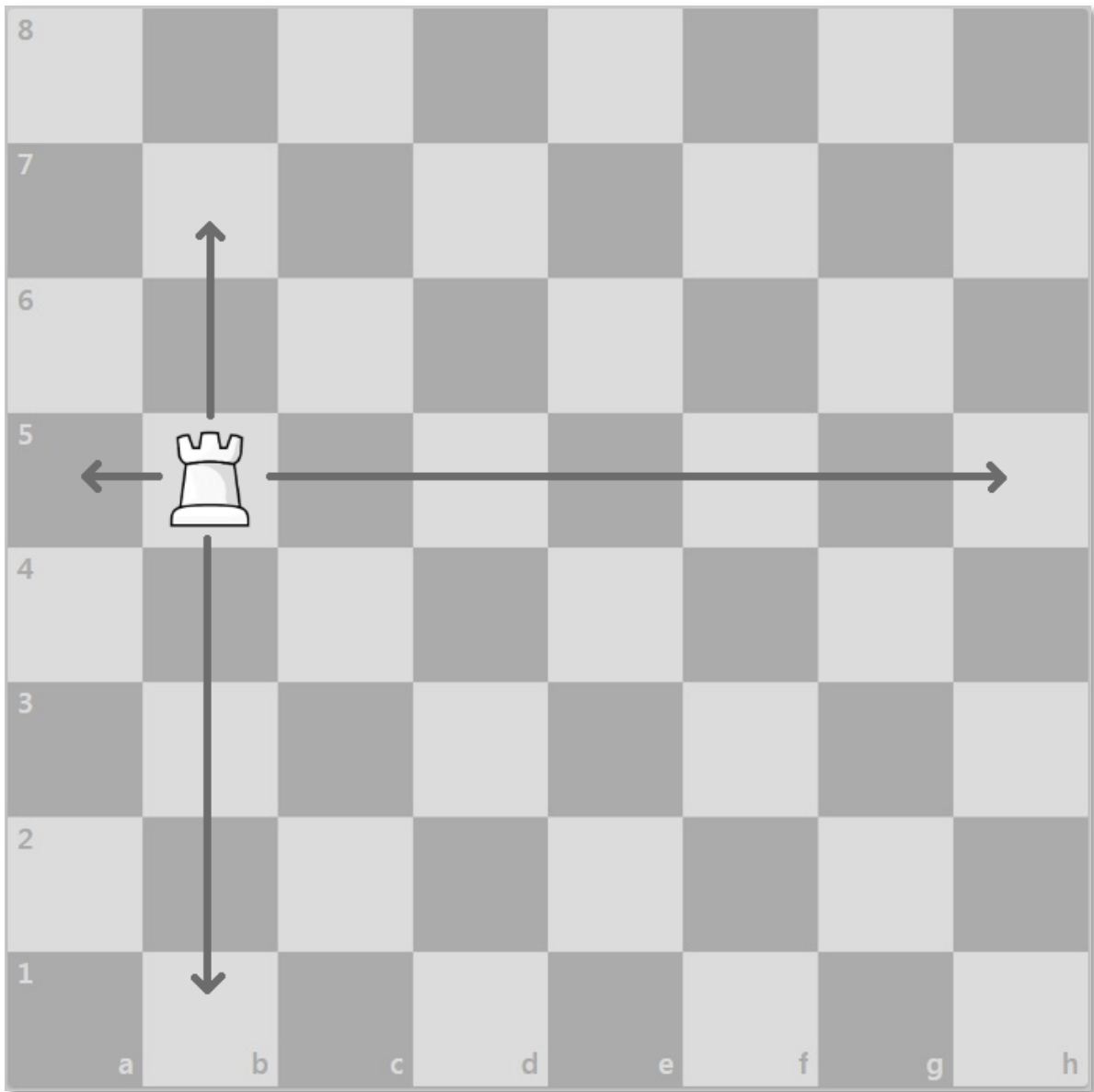


Imagen 2.6. Torre

La torre es una de las piezas mayores del ajedrez. Se mueve en línea recta y perpendicular (adelante, atrás, a los lados) a lo largo de tantas casillas como se quiera, siempre y cuando no obstaculice su paso otra pieza. La torre captura en el mismo sentido en que se mueve. Cuando las torres se encuentran coordinadas en línea recta, suelen ser de mucha utilidad.



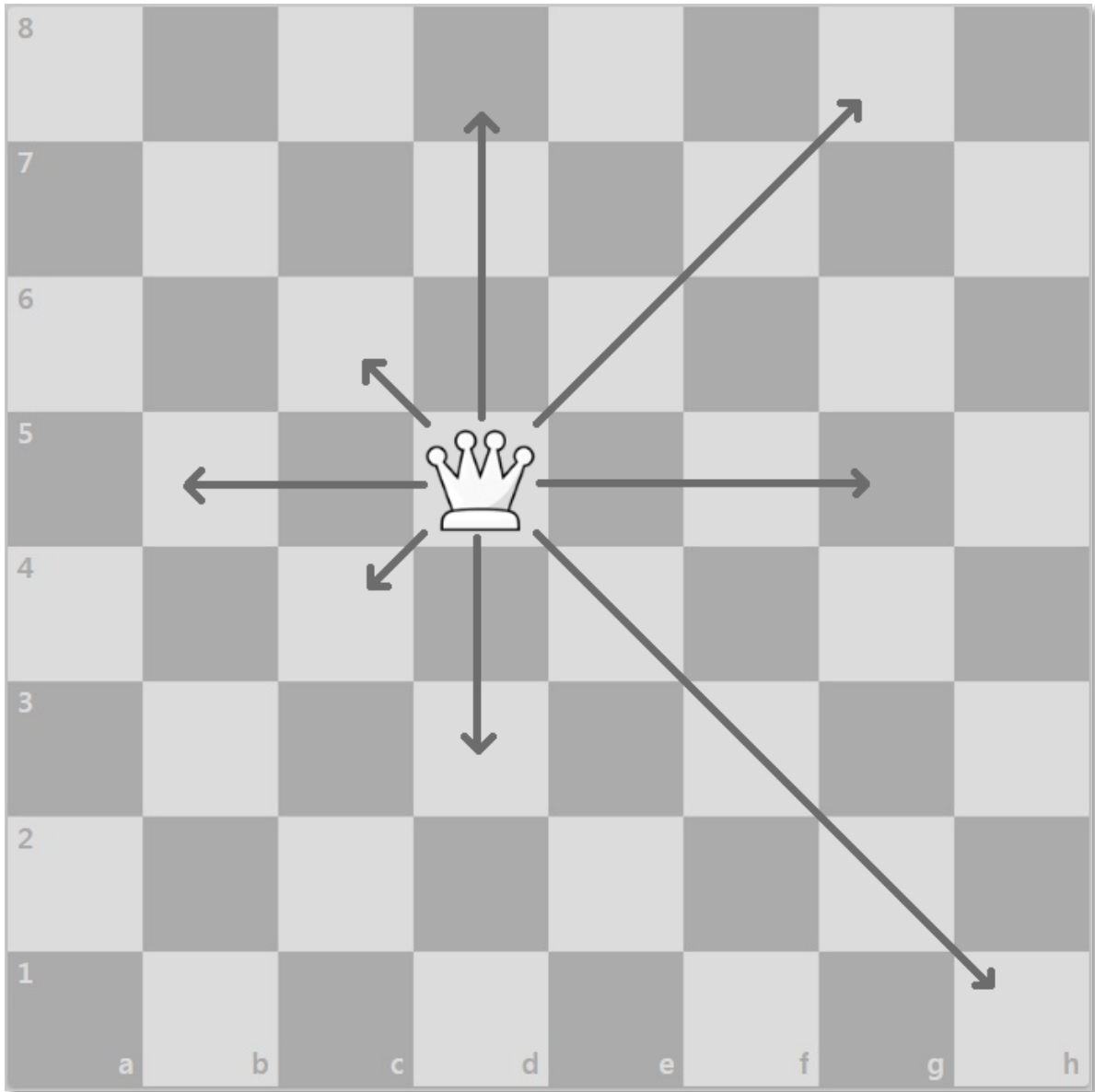
**Imagen 2.6.1. Movimientos de la torre**

## DAMA



Imagen 2.7. Dama

La dama es la pieza más poderosa del ajedrez. Se puede desplazar en cualquier dirección cualquier número de casillas (adelante, atrás, a los lados o en diagonal), siempre y cuando obstaculice su paso otra pieza. Al igual que las demás piezas, la damacaptura en el mismo sentido en que se mueve.



**Imagen 2.7.1. Movimientos de la dama**

## REY

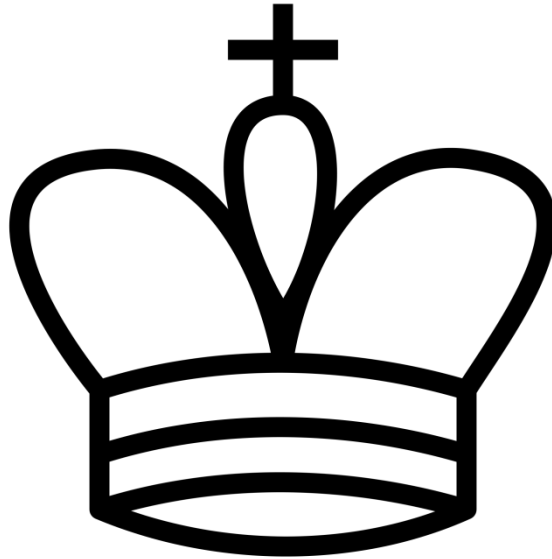


Imagen 2.8. Rey

El Rey es la pieza más importante del juego, pero tiene poca movilidad. Puede avanzar en cualquier dirección (adelante, atrás, a los lados, en diagonal), pero solo una casilla por jugada.

Al igual que las demás piezas, no se puede mover a una casilla ocupada por otra pieza. Por esa razón dos reyes jamás podrán situarse el uno junto al otro; es decir, siempre deberá haber una casilla entre ellos. A esto se le llama *oposición*.

El Rey es la única pieza que no se captura. Cuando el Rey sea amenazado por una pieza, se encuentra en «jaque», por lo que el jugador deberá tomar alguna de las siguientes medidas: capturar la pieza atacante, mover su rey a una casilla segura o bloquear el ataque colocando alguna de sus piezas entre el atacante y su rey. Por consiguiente, es ilegal hacer un movimiento que pondría en jaque al propio rey.

Cuando un rey esté en *jaque* y no tenga ninguna de las tres posibilidades antes mencionadas de salvarse, ha muerto. A esta posición se le llama «jaque mate» (‘muerte al rey’). Quien dé *jaque mate* gana la partida.

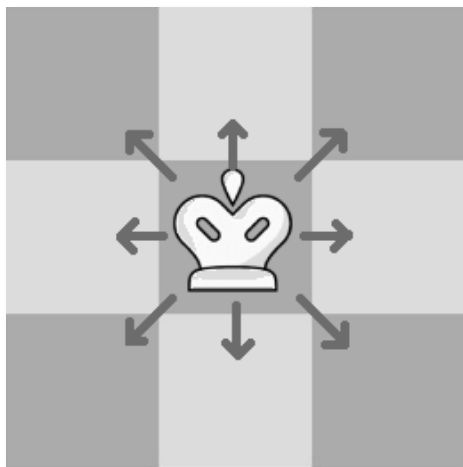


Imagen 2.8.1. Movimientos del rey

## **PASO TRES**

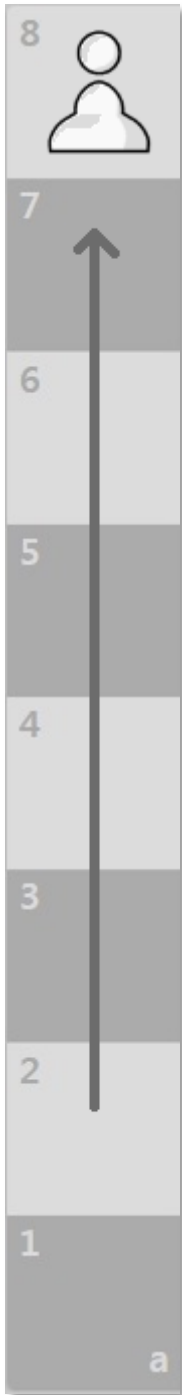
### **REGLAS DE JUEGO**

#### **PIEZA TOCADA PIEZA MOVIDA**

Toda pieza tocada debe ser movida, siempre y cuando sea un movimiento legal. Si un jugador toca una pieza, pero cambia de parecer y decide mover otra, el movimiento es considerado ilegal.

Importante: todas las piezas deben ser movidas únicamente con una extremidad (mano o pie), incluidos los movimientos de cambio de piezas (enroque, promoción de peón y pulsión de reloj), de lo contrario el movimiento es considerado ilegal. En caso que el jugador no pueda mover sus piezas, el árbitro podrá designar una persona para que las mueva en lugar del jugador.

## PROMOSIÓN DEL PEÓN



Si un peón consigue llegar a la última fila deberá ser cambiado por otra pieza, sea dama, torre, alfil o caballo; a esto se le llama «promoción de peón». Puede haber tantas damas, torres, alfiles o caballos como peones lleguen a la última casilla.

**Imagen 3.2. Promoción del peón**



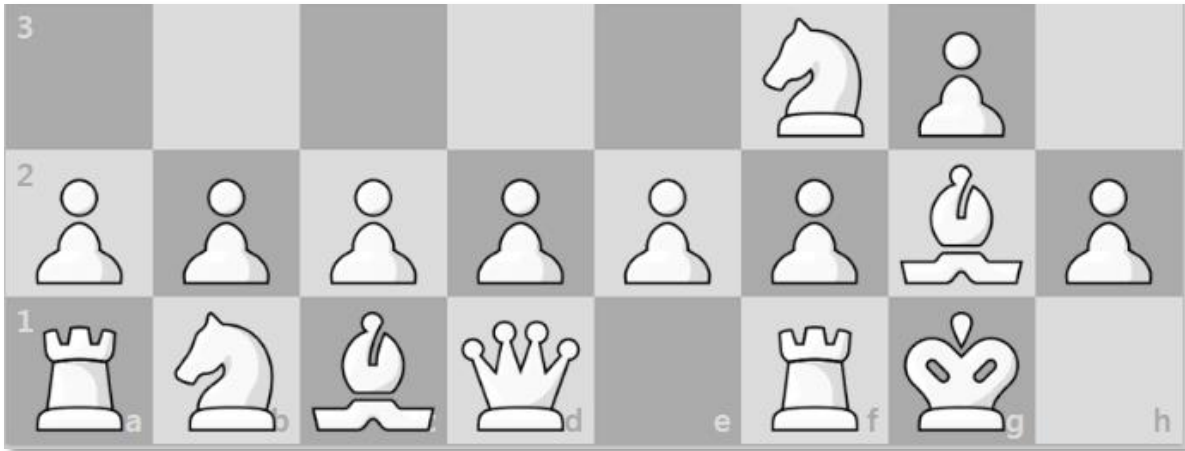
## **ENROQUE**

**Enrocar significa encastillarse. En el juego del ajedrez, el enroque es un movimiento defensivo en el que el rey y la torre del mismo bando cambian simultáneamente su posición, con lo que el rey se pone a resguardo.**

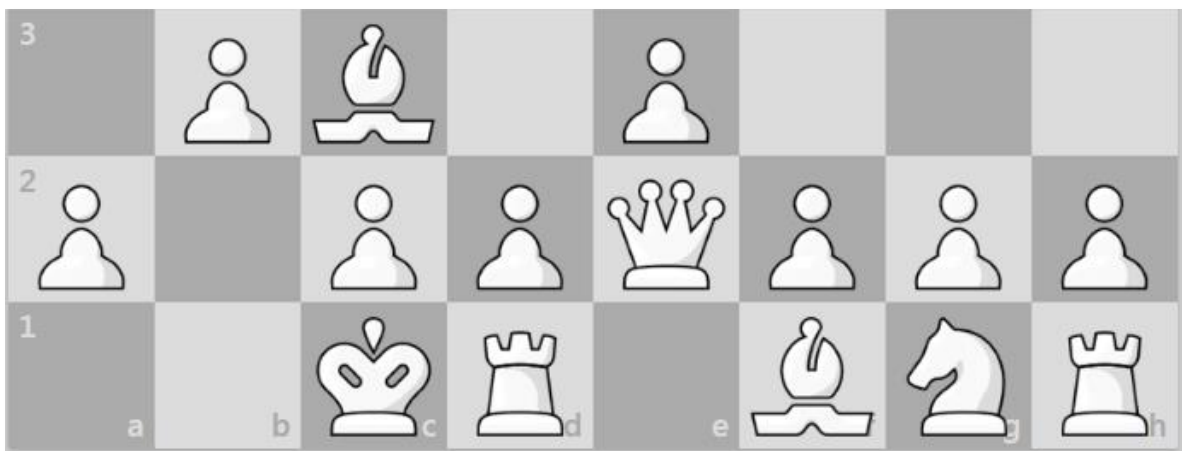
**Existen dos tipos de enroque: corto y largo. El primero es del lado del rey; el segundo, del de la dama. Para enrocar, se debe cumplir las siguientes condiciones: no debe haber piezas entre el rey y la torre; debe ser el primer movimiento del rey y la torre que van a realizar el enroque; el rey no puede estar en jaque ni tampoco puede pasar por una casilla amenazada. Es el único movimiento en que el Rey se mueve dos casillas, y es la única vez en que se podrán mover dos piezas simultáneamente. El movimiento debe ser realizado con una mano, y siempre moviendo primero el rey y luego la torre.**

**Así, en el enroque corto, el rey se va a g1 y la torre a f1. En el largo, el rey se va a c1 y la**

torre a d1. Esto para el caso de blancas. Siendo negras, serán las mismas columnas, pero en octava fila.



**Imagen 3.3. Enroque corto**



**Imagen 3.4. Enroque largo**

## **PRIMERA JUGADA**

El jugador con blancas siempre realiza el primer movimiento. En partidas amistosas, se suele echar a suerte qué jugador controlará el color blanco, adivinando el color de un peón oculto en la mano de uno de los jugadores. En torneos, el sistema de competencia dará el color con el que se jugará.

## **VALOR DE LAS PIEZAS**

El valor de las piezas solo sirve para tomar decisiones. Te ayudará a saber cuándo debes realizar una captura, un intercambio, un sacrificio u otro movimiento.

- **Rey (infinito)**
- **Dama 9**
- **Torre 5**
- **Alfil 3**
- **Caballo 3**
- **Peón 1**

**Al respecto, jugadores experimentados indican que el alfil tiene un poco de superioridad respecto al caballo en finales de partida, por ser una pieza que se puede desplazar en menos movimientos de un extremo al otro del tablero en los finales de partida.**

## **NORMAS PARA GANAR**

**Existen cuatro formas de ganar una partida de ajedrez:**

- 1) por *jaque mate*;**
- 2) por agotamiento de tiempo del adversario;**
- 3) por segundo movimiento ilegal del adversario; y,**
- 4) por rendición.**

En partidas *blitz* (menos de diez minutos) se penaliza el primer movimiento ilegal con la adición de un minuto al oponente. En partidas rápidas (menos de 60 min.) y clásicas (60 min. o más), se le penalizará con 2 minutos. Al segundo movimiento ilegal, en cualquier modalidad, el infractor pierda la partida.

## TABLAS

Se dice tablas cuando hay un empate. Se empata las siguientes razones:

- **Rey ahogado:** el rey no está en jaque pero tampoco se puede moverlo ni mover otra pieza
- **Por repetir tres veces la misma posición**
- **Acuerdo:** se acuerda empate entre los jugadores
- **Falta de material:** no hay suficientes piezas para realizar un jaque mate (ejemplo: alfil y rey contra rey)
- **Ante un previsible empate,** el jugador puede reclamar al árbitro que inicie un

conteo de jugadas. Si no se captura o mueve un peón en 50 movimientos, se declara tablas. En caso que se omita reclamo, el conteo iniciará a partir de que el árbitro se percate y a los 75 movimientos se declarará tablas.

## REGISTRO DE JUGADAS

Para anotar las jugadas durante las competiciones de ajedrez, se creó un sencillo sistema de anotación de partidas. Consiste en que se debe establecer una letra inicial mayúscula para cada pieza:

Rey = R

Dama = D

Torre = T

Alfil = A

Caballo = C

Se anota las jugadas con coordenadas por medio del número de fila y columna de la casilla

de destino. Cuando el movimiento se realiza con un peón, solo se anota la coordenada en letras minúsculas. Por ejemplo: b3

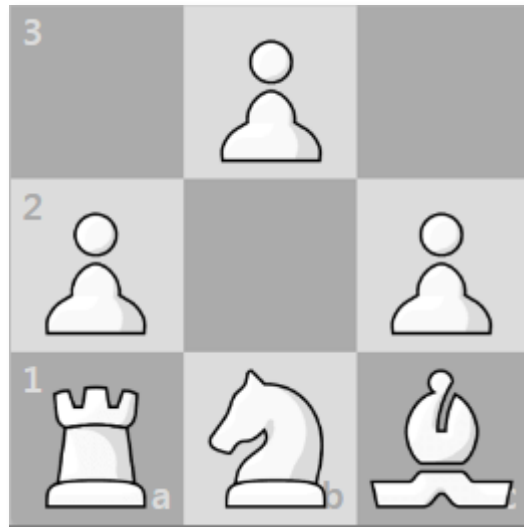


Imagen 3.5. Avance de peón

Cada jugador debe anotar en serie sus propios movimientos y los de su adversario. Así, en la jugada 1.e4 e5, el peón de blancas avanzó a e4 y el peón de negras avanzó a e5, con lo que bloqueó su avance:



**Imagen 3.6. Registro de avance de peones**

**Recuerda que está prohibido anotar movimientos antes de haberlos realizado.**





**30. T×g8+ Rh8**

**31. Dh5#**

Es la jugada número 30. La torre ha capturado el peón de g8 y puesto en jaque al rey negro, cuya única escapatoria es desplazarse a la casilla h8; pero en la siguiente jugada las blancas dan jaque mate con la dama en h5.

## CONCLUSIÓN

En palabras del excampeón mundial Gary Kasparov, «el ajedrez es un juego de una belleza ilimitada, pero no es solo jaques y ataques... tienes que crearla».

## LECTURAS SUGERIDAS

- Ganzo, Julio. (1973). *Historia general del ajedrez*. Madrid : Ricardo Aguilera, Editor
- Leonov, Evgueni. (1985). *Cómo ser campeón en el ajedrez*. México : Gómez Gómez Hnos. Editores
- Čančula, Mnha. *Manual de knights*, recuperado de: <https://docs.kde.org/trunk5/es/extragear-games/knights/index.html> consultado: 10/11/2017
- Rensch, D. (2005). *Cómo jugar al ajedrez: reglas básicas y conceptos básicos*, recuperado de: <https://www.chess.com/learn-how-to-play-chess>, consultado el 8 de noviembre de 2017
- Busto, A. (2000). *Enciclopedia de aperturas de ajedrez*. Recuperado de: <http://www.tabladeflandes.com/aperturas-de-ajedrez.php> consultado: 22/11/2017
- FIDE. (2017). *Leyes de ajedrez*. Recuperado de: <http://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Leyes-2017.pdf> consultado: 22/11/2017

## **ANEXOS**

## JAQUE MATE

**Secuencia:**

**18. Cf7 Dh3**

**19. Rg1 Cxe2#**



Sin olfatear el peligro, las blancas han movido Cf7 con la intención de capturar la torre negra en d8, pero las negras ya han previsto ese ataque y mueven Dama a h3, lo que obliga al Rey a moverse a g1. A continuación, las negras asestan jaque mate con Caballo en e2 y alfil descubierto en c5.

## **Jaque Doble**

Cuando un jugador se encuentra en jaque doble no tiene otra opción más que mover el rey.

## **Amenza Doble**

El peón blanco en e5 ataca de forma simultánea al Caballo en f6 y al Alfil en d6. Puesto que ese peón está siendo defendido por Caballo en f3, las negras no tienen otra opción más que elegir cuál de las dos piezas quiere salvar.



## EVITA LA GLOTONERÍA

Es común que el aprendiz de ajedrez busque capturar el mayor número de piezas del adversario. Es un error que debe evitarse.

En el siguiente ejemplo toca a blancas mover; sin embargo, el peón de f4 no debe

**capturar el peón de e5, porque abriría la columna f y así la torre negra capturaría la Dama blanca en f2, con lo cual la partida estaría perdida para las blancas.**





## FAMOSAS APERTURAS

### Bird



### Nimzovich-Larsen



## Defensa india antigua



## Cuatro caballos



## Defensa holandesa



## **ALGUNAS PARTIDAS INMORTALES**

**Georg A. Rotlewi vs.  
Akiba Rubinstein (Lodz,  
1907)**

- 1. d4 d5**
- 2. Cf3 e6**
- 3. e3 c5**
- 4. c4 Cc6**
- 5. Cc3 Cf6**
- 6. dxc5 Axc5**
- 7. a3 a6**
- 8. b4 Ad6**
- 9. Ab2 0–0**
- 10. Dd2 De7**
- 11. Ad3 dxc4**
- 12. Axc4 b5**

- 13. Ad3 Td8**
- 14. De2 Ab7**
- 15. 0–0 Ce5**
- 16. Cxe5 Axe5**
- 17. f4 Ac7**
- 18. e4 Tac8**
- 19. e5 Ab6+**
- 20. Rh1 Cg4**
- 21. Ae4 Dh4**
- 22. g3 Txc3**
- 23. gxh4 Td2**
- 24. Dxd2 Axe4+**
- 25. Dg2 Th3**

**0-1**

**Carlos Torre Repetto vs  
Emanuel Lasker. «El  
molino»  
(Moscú, 1925)**

- 1. d4 Cf6**
- 2. Cf3 e6**
- 3. Ag5 c5**
- 4. e3 cxd4**
- 5. exd4 Ae7**
- 6. Cbd2 d6**
- 7. c3 Cbd7**
- 8. Ad3 b6**
- 9. Cc4 Ab7**
- 10. De2 Dc7**
- 11. 0–0 0–0**
- 12. Tfe1 Tfe8**
- 13. Tad1 Cf8**
- 14. Ac1 Cd5**
- 15. Cg5 b5**
- 16. Ca3 b4**
- 17. cxb4 Cxb4**
- 18. Dh5 Axc5**
- 19. Axc5 Cxd3**
- 20. Txd3 Da5**

- 21. b4 Df5**
  - 22. Tg3 h6**
  - 23. Cc4 Dd5**
  - 24. Ce3 Db5**
  - 25. Af6 Dxh5**
  - 26. Txc7 Rh8**
  - 27. Txf7 Rg8**
  - 28. Tg7 Rh8**
  - 29. Txb7 Rg8**
  - 30. Tg7 Rh8**
  - 31. Tg5 Rh7**
  - 32. Txc5 Rg6**
  - 33. Th3 Rxf6**
  - 34. Txc6 Rg5**
  - 35. Th3 Teb8**
  - 36. Tg3 Rf6**
  - 37. Tf3 Rg6**
  - 38. a3 a5**
  - 39. bxa5 Txa5**
  - 40. Cc4 Td5**
  - 41. Tf4 Cd7**
  - 42. Txe6 Rg5**
  - 43. g3**
- 1-0**

**José Raúl Capablanca  
vs  
Herman Steiner  
(Los Angeles, 1933)**

**22.Tf6+ Rc5  
23.Dxb7 Db6  
24.Txc6+ Dxc6  
25.Db4#**

**1.e4 e5  
2.Cf3 Cf6  
3.Cc3 Cc6  
4.Ab5 Ab4  
5.0–0 0–0  
6.d3 d6  
7.Ag5 Axc3  
8.bxc3 Ce7  
9.Ch4 c6  
10.Ac4 Ae6  
11.Axf6 gxf6  
12.Axe6 fxe6  
13.Dg4+ Rf7  
14.f4 Tg8  
15.Dh5+ Rg7  
16.fxe5 dxe5  
17.Txf6 Rxf6  
18.Tf1+ Cf5  
19.Cxf5 exf5  
20.Txf5+ Re7  
21.Df7+ Rd6**

**1–0**



**Partida de exhibición jugada entre Capablanca y Steiner (al fondo). Fue representada con personas sobre un tablero.**

**Esta primera edición se terminó de imprimir en enero de 2018, en los talleres de Imprentas Zamudio hnos., con un tiraje de 800 ejemplares.**