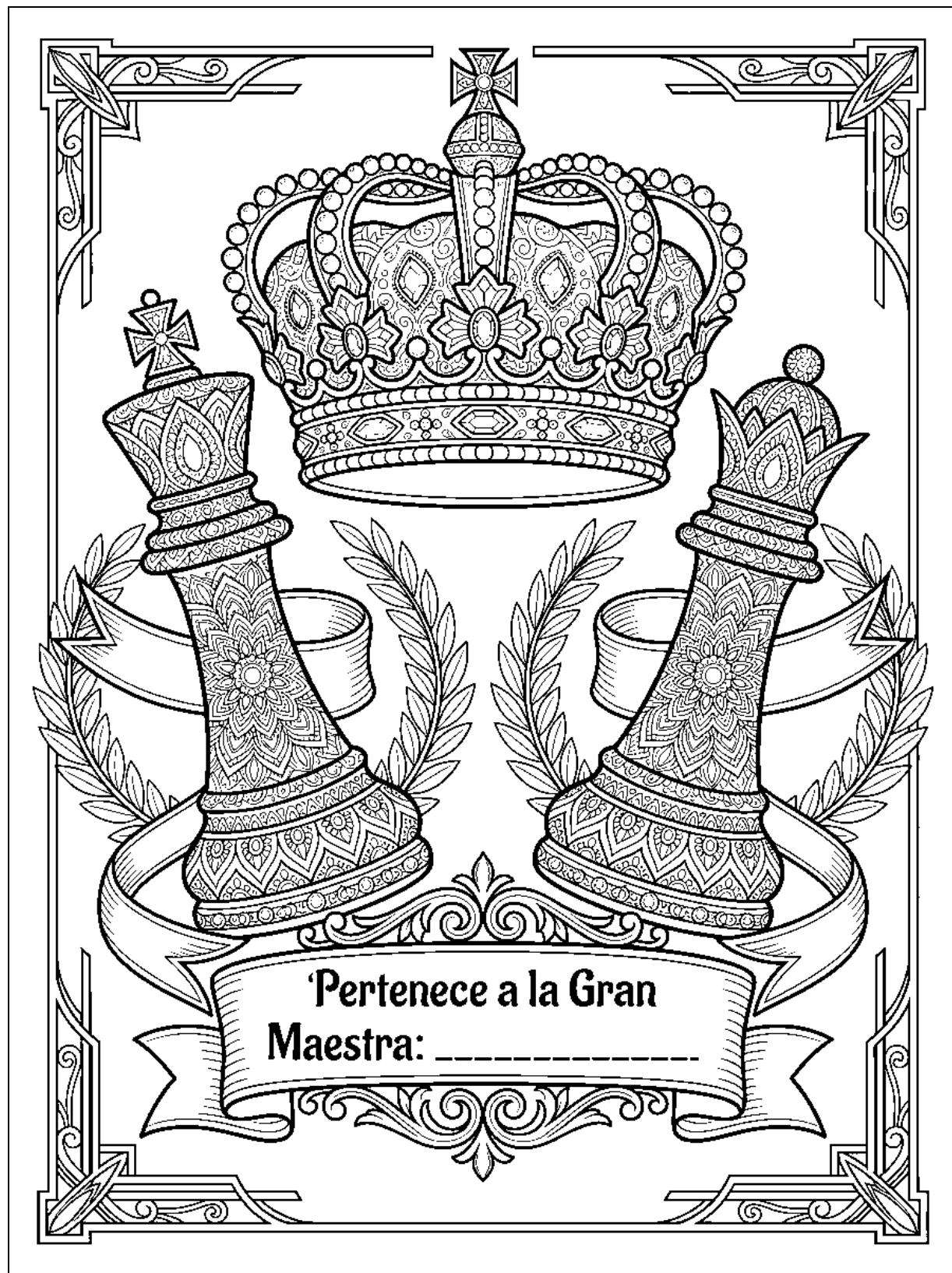


JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

Y la Época Dorada del Ajedrez en los Años 1920



¡HOLA, FUTURA GRAN MAESTRA!

Un viaje en el tiempo a la elegancia y la magia de los años 1920

Estás abriendo las puertas de un tiempo maravilloso: **los años 1920**. En aquella época de tranvías, elegantes sombreros y grandes salones de baile, existió un genio de carne y hueso que jugaba al ajedrez con tanta belleza y soltura que el mundo entero quedó hipnotizado. Se llamaba **José Raúl Capablanca**, nació en la hermosa isla de Cuba, y llegó a ser el **Tercer Campeón del Mundo**.

A Capablanca lo llamaban cariñosamente «*La Máquina del Ajedrez*», pero no porque fuera un robot sin sentimientos, isino porque sus jugadas parecían tan sencillas y perfectas como el vuelo de una mariposa! Mientras otros maestros se rompían la cabeza pensando durante horas, Capablanca veía el tablero con una claridad cristalina y encontraba la jugada ganadora con una sonrisa.

LOS 3 SECRETOS DE CAPABLANCA PARA JUGAR COMO UNA CAMPEONA:

- 1. La belleza de la sencillez:** Si una jugada es simple, segura y activa a tus piezas, no busques líos innecesarios. El mejor ajedrez es el ajedrez claro.
- 2. El Rey es un guerrero en el final:** Cuando queden pocas piezas en el tablero, no escondas a tu Rey. ¡Ponle su capa y sácalo al centro a conquistar casillas!
- 3. Aprender siempre con alegría:** Capablanca decía: «*Se aprende más de una sola partida perdida que de cien partidas ganadas*». Juega sin miedo a equivocarte.



TU PALETA DE COLORES DE LA GRAN MAESTRA

Prueba aquí tus lápices favoritos antes de empezar tu aventura. ¡Colorea cada medalla con tu color de la suerte!

Oro Rey

Rubí
Dama

Zafiro
Torre

Esmeralda

Plata
Peón

Toma tus lápices bien afilados, lee cada historia y dale vida a las láminas de este libro. ¡Tu viaje hacia la maestría comienza ahora!

CAPÍTULO 1 · LA HABANA, 1892

EL NIÑO DE 4 AÑOS Y EL SALTO DEL CABALLO

Cómo el pequeño José Raúl descubrió el ajedrez mirando en silencio

Una tarde de 1892 en La Habana, un niño curioso de apenas **4 años** se sentó en silencio en una alfombra colonial. Su padre, Don José María, jugaba una partida de ajedrez contra otro señor. Nadie le había explicado al niño qué significaban aquellos soldaditos de madera, pero José Raúl observaba fijamente cómo se movían por el tablero.

En un momento de descuido, Don José María tomó su **Caballo** y lo movió como si fuera una Torre o un Alfil. ¡Una jugada totalmente ilegal! El pequeño José Raúl se levantó de un salto, señaló la casilla y le dijo con picardía: «*Papá, esa jugada no vale! Los caballos no andan así: iles caballos siempre saltan en forma de L!*». El padre sonrió incrédulo y lo retó a jugar... ¡y el niño de 4 años ganó la partida jugando con una perfección asombrosa!

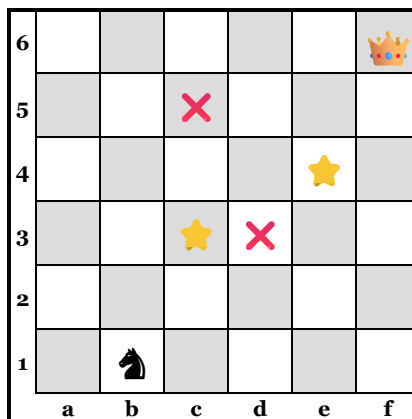
♠ EL SUPERPODER DEL CABALLO: LA DANZA EN «L»

El Caballo es la pieza más traviesa y divertida de todo el ajedrez:

- **¡Salta sobre cualquier pieza!** Es la única pieza que puede brincar por encima de amigos o enemigos.
- **Su paso en «L»:** Avanza 2 casillas rectas (en fila o columna) y gira 1 casilla a un lado.
- **Cambia de color:** Si tu Caballo sale de una casilla blanca, ¡siempre caerá en una negra!

🎯 RETO INTERACTIVO: EL LABERINTO DEL CABALLO MÁGICO

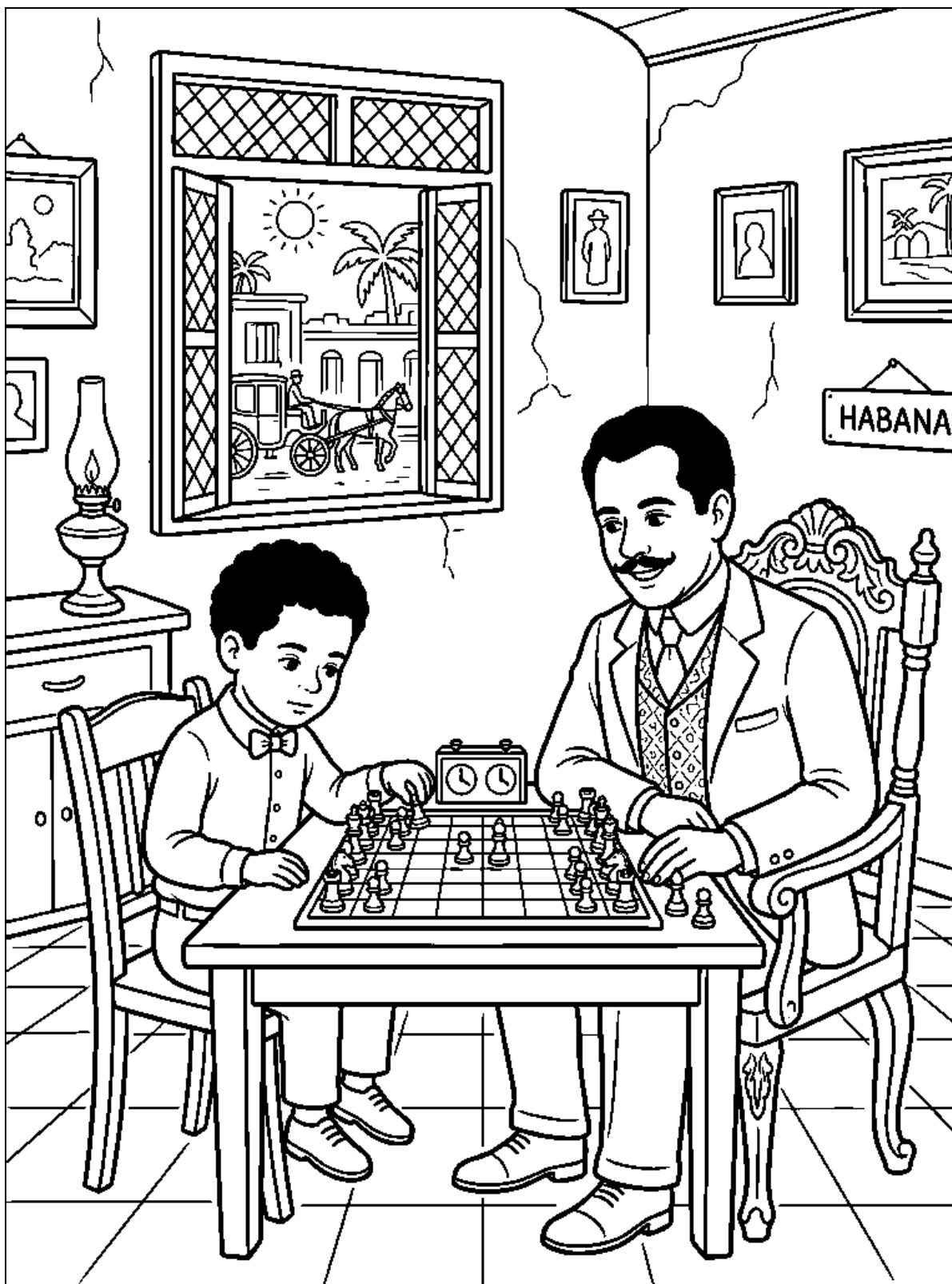
El caballito blanco empieza en **b1** y debe llegar hasta la **Corona en f6** saltando en "L". ¡Cuidado con las casillas con trampa (X en d3 y c5)!



Escribe el camino de 3 saltos en "L": **b1** → _____ → _____ → **f6** (¡Corona!)

LÁMINA N.º 1 PARA COLOREAR
EL NIÑO PRODIGIO EN LA HABANA (1892)

José Raúl, a sus 4 años, jugando contra su padre Don José María



«En la sala colonial de La Habana, mientras por la ventana asoman las palmeras y un carruaje de época, el pequeño de 4 años juega su primera partida con absoluta seriedad y elegancia.»

«LA MÁQUINA DEL AJEDREZ» Y LA SENCILLEZ

La increíble hazaña de estar 8 años invicto sin perder una sola partida

¿Te imaginas jugar durante **ocho años consecutivos** contra los mejores jugadores de ajedrez del mundo entero... ¡y no perder ni una sola partida oficial!? Entre 1916 y 1924, Capablanca fue absolutamente invencible. En los periódicos de Nueva York, París, Londres y San Petersburgo no hablaban de otra cosa: decían que no era un hombre ordinario, sino «*La Máquina del Ajedrez*».

Pero la verdadera magia de Capablanca no estaba en hacer trucos complicados, sino en **la sencillez**. Cuando otros maestros calculaban durante horas docenas de jugadas posibles hasta marearse, a Capablanca le preguntaron: «*Maestro, ¿cuántas jugadas hacia adelante ve usted?*». Y él respondió con una sonrisa inolvidable: «**Solo veo una jugada por adelantado: ¡la mejor!**».

⚙️ LA FÓRMULA MÁGICA DE LA ARMONÍA DE PIEZAS

Capablanca decía que un tablero de ajedrez es como una gran orquesta musical:

- **Desarrollo armónico:** Saca primero tus peones centrales (e4 o d4) para abrir caminos a tus piezas.
- **Piezas que son amigas:** Cada pieza debe defender a otra. Las piezas coordinadas nunca se caen.
- **El principio de máxima actividad:** Pon tus piezas donde dominen más casillas, no donde estén encerradas.

👁️ RETO DE VISIÓN: ¿CUÁL ES LA PIEZA MÁS FELIZ?

Mira con atención a estos dos Alfiles blancos. ¿Cuál de los dos está jugando como Capablanca?

Opción A: Alfil Chocador

Encerrado detrás de sus propios peones en e3 y d4.
Solo puede mirar una casilla.
(*¡Está triste y aburrido!*)

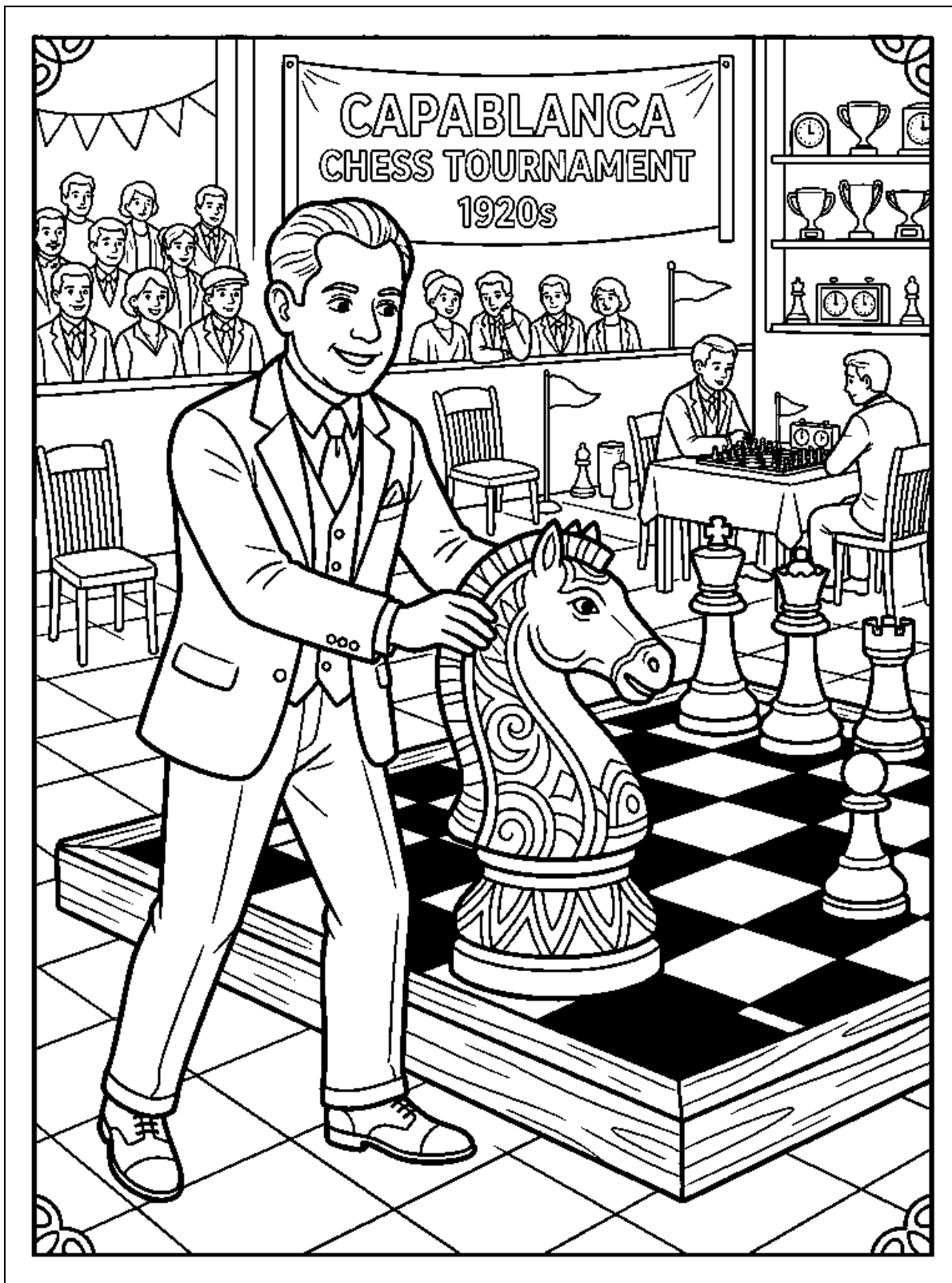
Opción B: Alfil Estrella

Situado en una gran diagonal abierta (c4 o b2),
barriendo el tablero hasta el enroque rival.
(*¡Está activo y poderoso!*)

Rodea con tu lápiz la Opción B y dibuja una estrella en su casilla.

LÁMINA N.º 2 PARA COLOREAR
«LA MÁQUINA DEL AJEDREZ» (AÑOS 1920)

Capablanca en el gran torneo con piezas gigantes y elegancia inconfundible



«Con su traje impecable y su serenidad legendaria, Capablanca mueve las piezas en el gran salón de los años 20 mientras el público observa fascinado el ritmo perfecto de su juego.»

¡CAMPEÓN DEL MUNDO Y EL PODER DE LOS PEONES!

El histórico duelo contra Lasker y el misterio de la Regla del Cuadrado

En la primavera de 1921, toda Cuba contuvo la respiración. El legendario maestro alemán **Emanuel Lasker**, quien llevaba la increíble cifra de **27 años siendo el Campeón del Mundo**, viajó a La Habana para defender su título frente a José Raúl Capablanca.

Lasker era un genio temido por todos, pero Capablanca jugó con la serenidad de quien conoce todos los secretos del tablero. No necesitó ataques arriesgados: demostró una maestría insuperable en los **finales de peones**. Lasker no pudo ganar ni una sola partida. ¡Capablanca fue coronado Campeón Mundial, llevando el orgullo a toda América Latina!

LA REGLA DEL CUADRADO DEL PEÓN MÁGICO

¿Sabías que un modesto peón puede decidir la partida entera si llega al otro lado y corona una Dama? Para saber si el Rey enemigo puede alcanzar a tu peón pasado sin tener que contar con los dedos, ¡usa el truco geométrico de Capablanca!

- **Cuenta las casillas:** Si tu peón está en **e5**, le faltan 3 pasos para coronar en **e8**.
- **Traza el cuadrado:** Mide 4 casillas hacia adelante (hasta e8) y 4 casillas hacia el lado (hasta h8 y h5). Ese es tu cuadrado imaginario.
- **La ley de oro:** Si le toca mover al Rey negro y **NO puede poner un pie dentro del cuadrado**, ¡el peón coronará imparable y ganará la partida!



MINIRRETO DE LA MAESTRA: DIBUJA EL CUADRADO

El Peón blanco está en **e5** y el Rey negro está en **b7**. Le toca mover a las blancas: juegan **1. e6!**

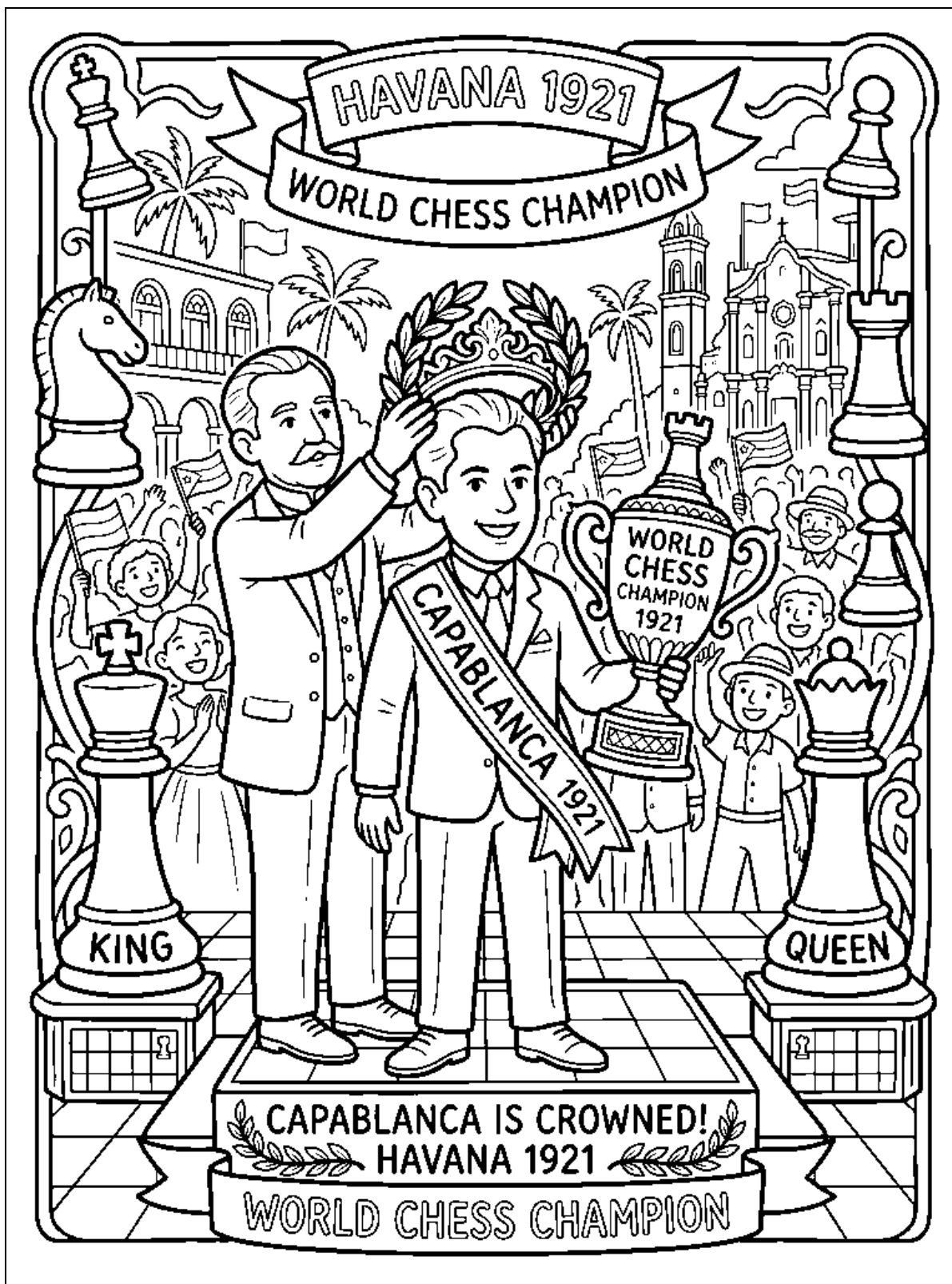
Peón en **e6** → ¿Llega el Rey de b7 a tiempo a detener la coronación?

Respuesta: ¡NO! El Rey negro está demasiado lejos del cuadrado. ¡El peón corona Dama!

«El ajedrez es el arte de convertir un pequeño peón en la victoria más hermosa.»

LÁMINA N.º 3 PARA COLOREAR
¡CAMPEÓN DEL MUNDO! (LA HABANA, 1921)

La coronación de José Raúl Capablanca con la copa y los laureles de la gloria



«¡Gloria a Cuba y al ajedrez! Frente a las banderas, las palmeras y una multitud jubilosa, Capablanca alza la gran copa que lo acredita como el mejor ajedrecista del planeta.»

LA MARCHA TRIUNFAL DEL REY VALIENTE

Capablanca vs. Tartakower: ¡cuando el Rey no se esconde y sale a ganar!

En el célebre torneo de Nueva York 1924, Capablanca se enfrentó al ingenioso Gran Maestro **Savielly Tartakower**. Llegaron a un final con Torres y Peones muy igualado. La mayoría de los ajedrecistas habrían dejado a su Rey escondido en una esquina por temor a los jaques.

¡Pero Capablanca sabía que **en los finales, el Rey es un león!** En vez de esconderse, el Rey blanco de Capablanca se puso su capa imaginaria y comenzó una marcha heroica hacia el frente del tablero: **1. Rf3! → 2. Re4! → 3. Kd5! → 4. Re6!** El Rey blanco atravesó todo el tablero, esquivó a las piezas enemigas y ayudó a sus propios peones a coronar. ¡Tartakower no pudo hacer más que aplaudir y rendirse ante semejante obra de arte!

👑 LAS 3 VIDAS DEL REY SEGÚN CAPABLANCA

Aprende a tratar a tu Rey con cariño y sabiduría según la etapa de la partida:

- **1. En la Apertura:** El Rey es un bebé dormilón. ¡Haz el enroque rápido para meterlo en su cuna de piedra protegido por sus tres peones!
- **2. En el Medio Juego:** El Rey es un rey prudente. Vigila desde su fortaleza mientras sus Damas, Torres, Caballos y Alfiles luchan la batalla.
- **3. En el Final:** ¡El Rey se transforma en un superhéroe! Cuando queden pocas piezas, debe marchar al centro con valentía. ¡Un Rey activo gana partidas!

★ CONSEJO DE ORO DE LA GRAN MAESTRA

«El Rey no solo manda en el reino: en los momentos decisivos, ¡él mismo empuja a sus peones hacia la victoria!»

Recuerda esta regla en tus propios torneos: ¡si tu rival duerme a su rey en el final, saca tú al tuyo a marchar y te llevarás la corona!

LÁMINA N.º 4 PARA COLOREAR

LA MARCHA TRIUNFAL DEL REY

Inspirada en la inmortal partida de Capablanca en Nueva York 1924



«¡Con capa ondeante y corona reluciente, el Rey blanco avanza alegremente por las casillas del tablero, saludando a sus leales peones mientras marcha hacia la casilla de la gloria!»

CAPÍTULO 5 · EL MUNDO ENTERO A SUS PIES

EL TORBELLINO DE LAS GRANDES SIMULTÁNEAS

Una sola mente contra 40 tableros al mismo tiempo

En los años 1920, Capablanca viajaba en trenes expresos y barcos de vapor ofreciendo «**Partidas Simultáneas**». En un gran salón se disponían decenas de mesas formando una herradura. En cada mesa esperaba un rival emocionado.

Capablanca caminaba por el pasillo interior. Llegaba a un tablero, miraba las piezas durante apenas dos segundos, jugaba con una suavidad mágica y pasaba al siguiente. Caminaba kilómetros enteros en una sola noche... ¡y casi siempre ganaba todas las partidas! Muchos niños y niñas tuvieron el honor de su vida al jugar contra él.



GRAN SOPA DE LETRAS DE LA GRAN MAESTRA

Encuentra las **8 palabras secretas** del universo de Capablanca (pueden estar horizontales o verticales). ¡Coloréalas con tus lápices favoritos!

C	A	P	A	B	L	A	N	C	A
U	X	A	P	F	X	Y	V	P	F
C	T	A	B	L	E	R	O	A	I
O	F	P	B	V	G	B	P	H	N
R	S	H	A	B	A	N	A	D	A
O	B	K	V	U	A	P	S	U	L
N	G	X	T	O	R	R	E	X	E
A	F	L	F	Z	M	K	Z	P	S
R	N	A	L	F	I	L	B	C	R
A	A	S	B	J	A	Q	U	E	Q

☐ CAPABLANCA
☐ TORRE

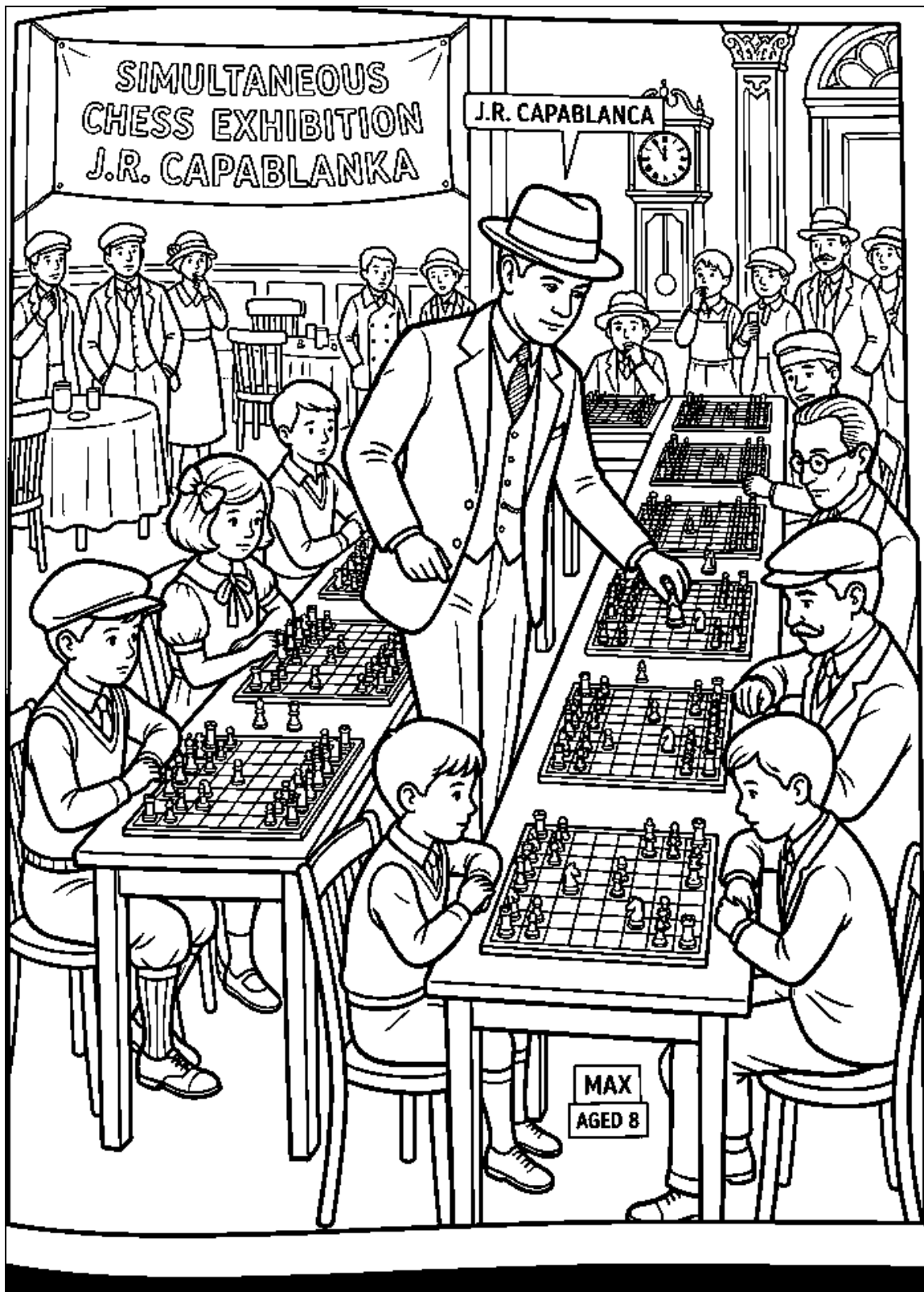
☐ TABLERO
☐ ALFIL

☐ HABANA
☐ JAQUE

☐ FINALES
☐ CORONAR

LA GRAN SIMULTÁNEA DE AJEDREZ

Capablanca pasea entre los tableros jugando contra las niñas y niños de la época



«En el salón de té con reloj de péndulo, Capablanca se acerca con su sombrero vintage a la mesa de los más jóvenes.
¡Cada tablero guarda una emocionante aventura!»

EL VALOR SECRETO DE LAS 6 PIEZAS

Conoce los puntos y superpoderes de tus mejores amigos en el tablero

Para jugar con la precisión de Capablanca, debes saber exactamente cuánto vale cada soldado de tu ejército. ¡Así sabrás cuándo te conviene cambiar una pieza y cuándo debes conservarla!

♟ EL PEÓN

1 PUNTO

Superpoder: Nunca retrocede; marcha valiente hacia adelante y tiene el don mágico de coronar una Dama al llegar a la fila 8.

Consejo: ¡Son el alma del ajedrez!

♞ EL CABALLO

3 PUNTOS

Superpoder: Salta sobre cualquier obstáculo en forma de "L" y es el maestro de los ataques dobles (¡la temida horquilla!).

Consejo: Es más feliz en el centro del tablero.

♝ EL ALFIL

3 PUNTOS

Superpoder: Dispara a larga distancia por las diagonales de su mismo color. Es rapidísimo en posiciones abiertas.

Consejo: Cuida a tu pareja de alfiles como un tesoro.

♖ LA TORRE

5 PUNTOS

Superpoder: Domina columnas y filas enteras. Cuando entra a la 7.^a fila rival, ¡se come todos los peones como una aspiradora!

Consejo: Busca siempre columnas libres.

♔ LA DAMA

9 PUNTOS

Superpoder: Une la fuerza demoledora de la Torre y el Alfil. Puede viajar hacia cualquier dirección con elegancia.

Consejo: ¡No la saques sola al inicio! Podrían atacarla.

♚ EL REY

¡INFINITO!

Superpoder: Es el corazón de la partida. Da un paso en cualquier dirección. Si le dan Jaque Mate, el juego termina.

Consejo: Protégelo al principio, ¡úsalo en el final!



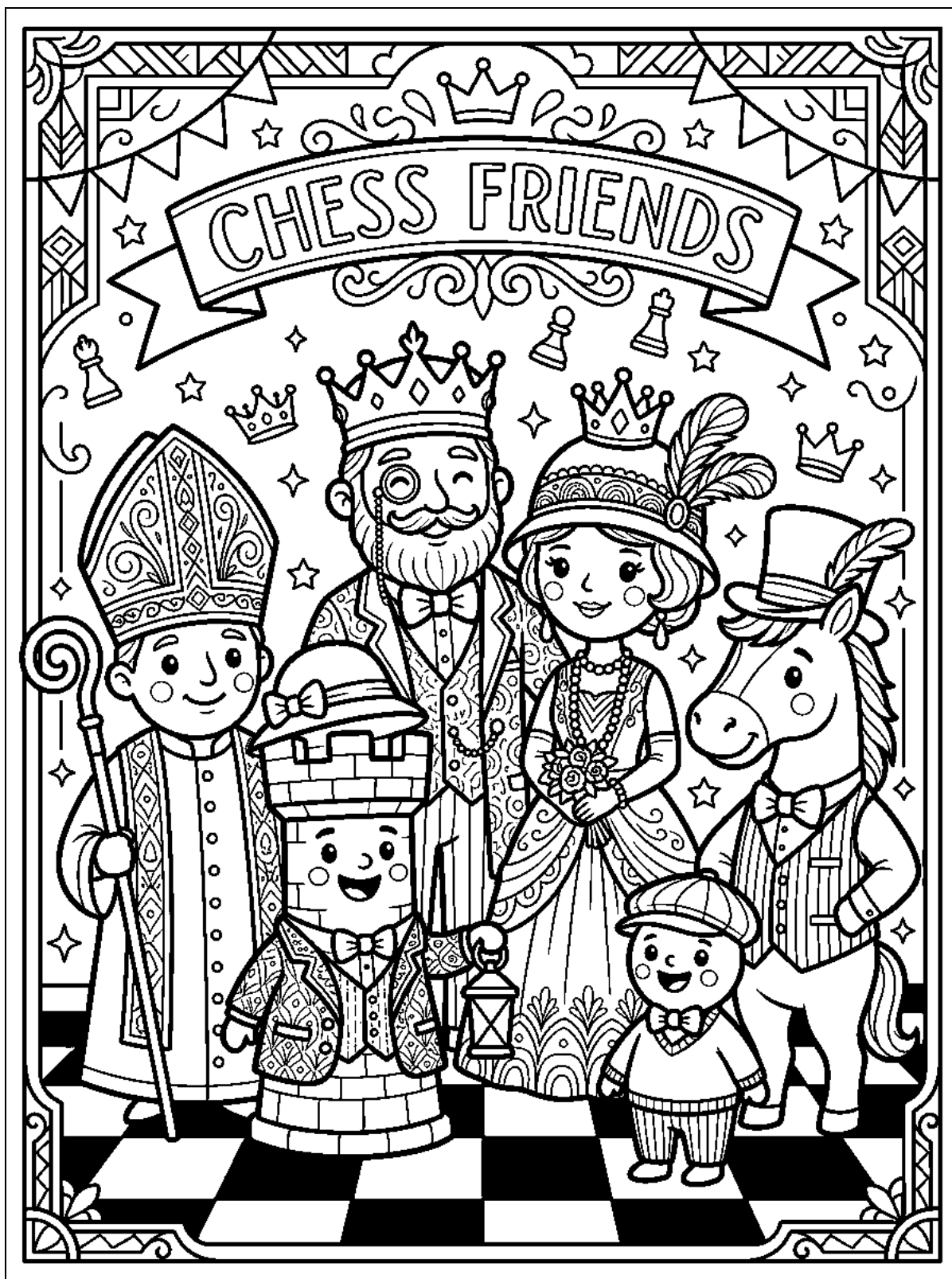
LA BALANZA MÁGICA DE CAMBIOS

1 Torre (5 pts) vale más que 1 Caballo (3 pts) o 1 Alfil (3 pts).

¡Pero 2 Torres (10 pts) son incluso más fuertes que 1 sola Dama (9 pts)!

LÁMINA N.º 6 PARA COLOREAR
EL BANQUETE DE LAS 6 PIEZAS DE AJEDREZ

El Rey, la Dama, la Torre, el Alfil, el Caballo y el Peón con trajes de los años 20



«Con monóculos, plumas, corbatines y faroles vintage, los seis grandes amigos del ajedrez celebran juntos sobre el piso ajedrezado. ¡Dales vida y color con tus tonos preferidos!»

LÁMINA N.º 7 · CERTIFICADO OFICIAL PARA COLOREAR Y ENMARCAR
DIPLOMA DE HONOR: GRAN MAESTRA DE AJEDREZ

Escribe tu nombre, colorea el gran sello de campeona y fírmalo con orgullo



**DIPLOMA DE
GRAN MAESTRA
DE AJEDREZ**

DE AJEDREZ

Otorgado con honor a:

*«Por su brillante visión táctica, su valentía en el tablero,
su pasión por los finales y su amor al juego ciencia».*

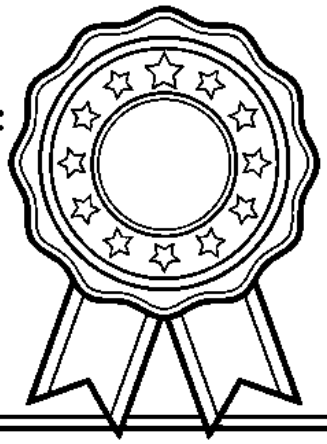
**visión táctica y amor al juego
juenta ciencia.**

Firma del Entrenador

Firma de la Familia

Firma del Entrenador: _____

Firma de la Familia: _____



EL CUADERNO SECRETO DE LA CAMPEONA

SOLUCIONES DE LOS RETOS & CITA HISTÓRICA

¡Felicidades por completar tu libro de aventuras y colorear de Capablanca!

SOLUCIÓN AL LABERINTO DEL CABALLO (PÁGINA 3)

La ruta mágica de 3 saltos en «L» que esquiva todas las trampas es:

- 1.º Salto:** De **b1** salta a **c3** (2 casillas arriba, 1 a la derecha).
- 2.º Salto:** De **c3** salta a **e4** (1 casilla arriba, 2 a la derecha).
- 3.º Salto:** De **e4** salta directo a **f6** (2 casillas arriba, 1 a la derecha). ¡Corona alcanzada!

SOLUCIÓN A LA SOPA DE LETRAS (PÁGINA 11)

- **CAPABLANCA:** Fila 1 (horizontal de izq. a der.)
- **TABLERO:** Fila 3 (horizontal, letras 2 a 8)
- **HABANA:** Fila 5 (horizontal, letras 3 a 8)
- **TORRE:** Fila 7 (horizontal, letras 4 a 8)
- **ALFIL:** Fila 9 (horizontal, letras 3 a 7)
- **JAQUE:** Fila 10 (horizontal, letras 5 a 9)
- **CORONAR:** Columna 1 (vertical, filas 3 a 9)
- **FINALES:** Columna 10 (vertical, filas 2 a 8)

PALABRAS INMORTALES DE JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

«El ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia, y es además uno de los medios más eficaces para ejercitar y enriquecer la mente humana.»

— JOSÉ RAÚL CAPABLANCA (1888 - 1942)

DEDICATORIA DE LA FAMILIA

«Para nuestra querida Gran Maestra: que nunca pierdas la curiosidad, que disfrutes cada jugada y que tu valentía en el tablero ilumine siempre tu camino.»

Firma con cariño: Familia

Fecha: ____ / ____ / 202__