

WILHELM STEINITZ

El Primer Campeón del Mundo y el Nacimiento del Ajedrez Moderno (1886)



PRÓLOGO HISTÓRICO · VIENA Y LONDRES (SIGLO XIX)

¡BIENVENIDA AL ORIGEN DE LA CORONA MUNDIAL!

Cómo un sabio de Praga inventó las reglas secretas que hoy usan todos los maestros

Antes del año **1886**, no existía ningún "Campeón Oficial del Mundo". En los cafés de Viena, París y Londres, los caballeros jugaban al ajedrez al ataque salvaje: regalaban piezas a lo loco sin pensar en la defensa. Pero entonces apareció un hombre bajito, con gafas redondas, bastón de paseo y una barba majestuosa llamado **Wilhelm Steinitz**.

Steinitz miró el tablero y dijo una frase que cambió la historia para siempre: «*El ajedrez no es un golpe de suerte ni una tormenta sin sentido. El ajedrez es una ciencia gobernada por leyes lógicas*». Demostró que antes de lanzarse al ataque contra el rey rival, primero hay que construir una fortaleza, dominar las 4 casillas del centro y ganar pequeñas ventajas. ¡Y gracias a esa sabiduría, venció a Johannes Zukertort en 1886 y se convirtió en el **Primer Campeón Oficial de la Historia!**

🏰 LAS 3 LEYES DE ORO DE STEINITZ PARA JUGAR COMO UNA MAESTRA:

- 1. El Centro es el Corazón del Tablero:** El jugador que controla las casillas **d4, e4, d5 y e5** controla toda la partida. ¡Pon tus peones en el centro!
- 2. La Acumulación de Pequeñas Ventajas:** No necesitas dar jaque mate en la jugada diez. Gana una columna abierta, mejora tu alfil, asegura un peón... ¡y la victoria caerá por su propio peso!
- 3. El Rey no es un miedoso:** Steinitz enseñó que el Rey es una pieza fuerte que puede defenderse sola en el centro cuando no hay peligro inminente.



TU PALETA VICTORIANA DE COLORES

Prueba tus lápices de colores con las gemas de la corte del siglo XIX antes de empezar a pintar:



CAPÍTULO 1 · LA REVOLUCIÓN DEL CENTRO

LA BATALLA POR LAS 4 CASILLAS MÁGICAS

Por qué dominar d4, e4, d5 y e5 te convierte en la dueña del reino

En los tiempos antiguos del ajedrez, todos los jugadores atacaban por las orillas del tablero como jinetes desbocados. Pero Wilhelm Steinitz descubrió un secreto asombroso: **el centro del tablero es como la colina más alta de un castillo**. Si tus peones y caballos conquistan las casillas **d4, e4, d5 y e5**, tus piezas pueden volar hacia cualquier flanco en un instante, mientras que las piezas enemigas se quedan atrapadas y sin espacio!

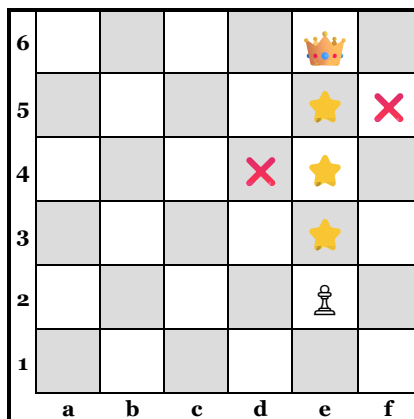
EL SUPERPODER DEL PEÓN CENTRAL

Un peón en el centro no es un peón cualquiera:

- **Abre puertas:** Al jugar **1. e4** o **1. d4**, abres caminos libres para tu Dama y tus Alfiles.
- **Clava garras:** Controla casillas enemigas hacia adelante e impide que los caballos rivales salten a molestarte.
- **El principio de Steinitz:** «No ataques en los flancos hasta que no tengas el centro bien seguro y defendido».

RETO: EL LABERINTO DEL PEÓN CENTRAL VALIENTE

El peoncito blanco empieza en **e2** y debe marchar hacia adelante hasta coronar en **e6** (★), esquivando las casillas con trampa (✗ en d4 y f5).

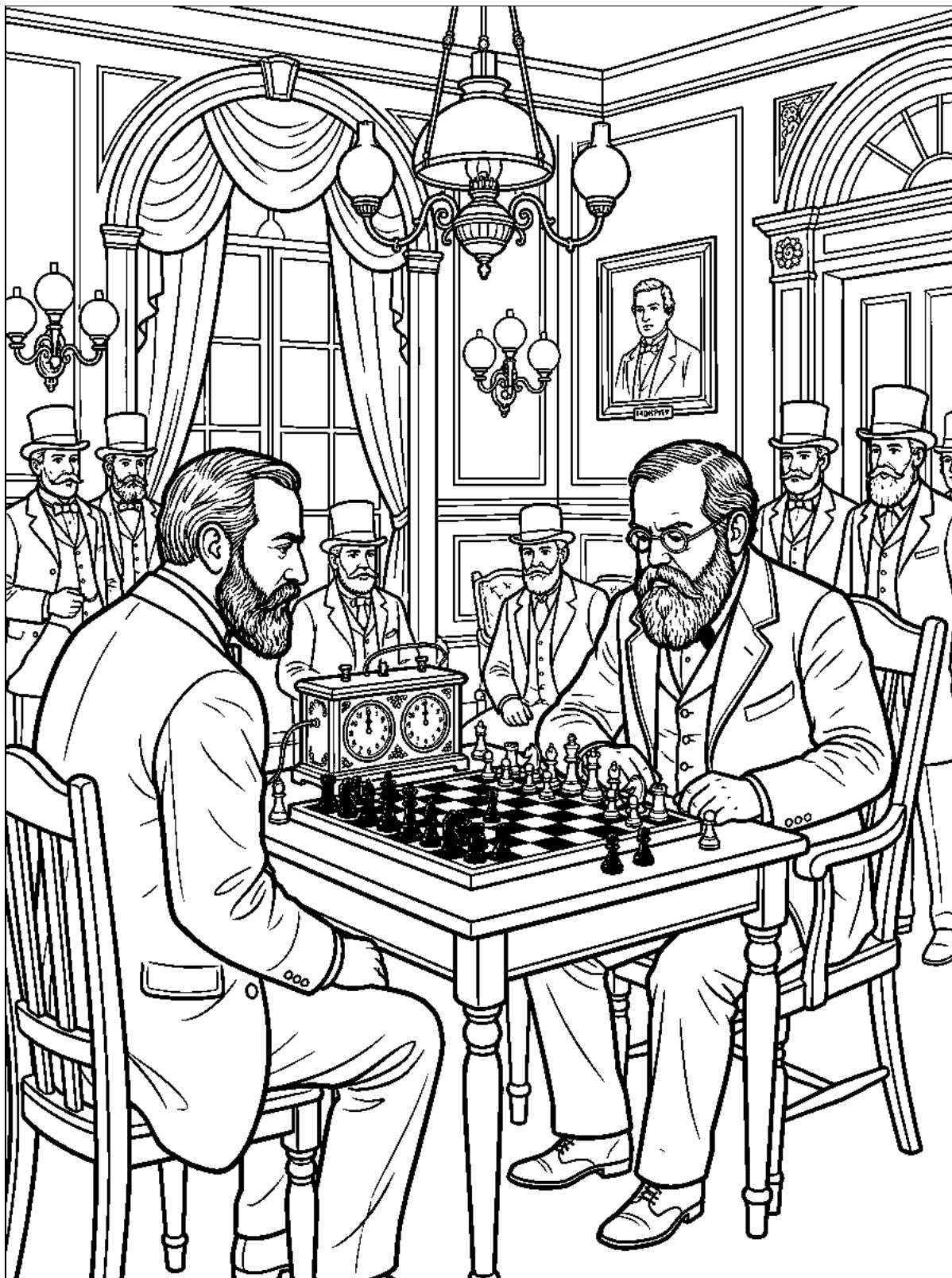


Anota la ruta victoriosa del peón: **e2 → e4 → _____ → e6 (¡Corona!)**

LÁMINA N.º 1 PARA COLOREAR

EL MATCH DE 1886: NACE EL PRIMER CAMPEÓN

Wilhelm Steinitz vence a Johannes Zukertort con relojes mecánicos de época



«En el salón victoriano bajo las lámparas de gas, Steinitz observa el tablero con calma mientras el público contiene el aliento. ¡El primer título mundial de la historia está en juego!»

CAPÍTULO 2 · LA AUDACIA DE STEINITZ

«EL REY ACORAZADO»: UN GUERRERO SIN MIEDO

La teoría revolucionaria de que el Rey puede defenderse solo en el centro

En el siglo XIX, los ajedrecistas trataban al Rey como si fuera un muñeco de porcelana que se rompía con un soplo. Si alguien les daba un jaque, salían corriendo a esconderse en una esquina.

Pero Wilhelm Steinitz se rio de todos ellos. Diseñó una apertura llamada el **Gambito Steinitz** (1. e4 e5 2. Cc3 Cc6 3. f4 exf4 4. d4 Dh4+ 5. Re2!). ¡Sí, movía a su propio Rey a la casilla **e2** en la jugada cinco, perdiendo el enroque voluntariamente! Decía con orgullo: «*¡Mi Rey está blindado con armadura de acero! Si las piezas enemigas se lanzan a atacarlo sin coordinación, se estrellarán contra mis peones y quedarán sin fuerzas*».

EL SECRETO DEL REY VALIENTE

¿Cuándo puede salir el Rey a la batalla según Steinitz?

- **Cuando el centro está cerrado:** Si hay una muralla de peones que frena a las torres enemigas, el Rey no corre peligro.
- **Cuando no hay damas:** Sin la pieza más peligrosa enfrente, el Rey debe avanzar a apoyar a sus peones!
- **Para defender piezas clave:** Un Rey activo defiende casillas y libera a sus torres para el ataque.

RETO DE VISIÓN: ¿CUÁL ES EL REY ACORAZADO?

Observa estos dos Reyes en el final de la partida. ¿Cuál de los dos está jugando con el espíritu de Steinitz?

Opción A: El Rey Perezoso

Escondido en la casilla h8, mirando el techo mientras sus peones son capturados uno a uno.
(¡No ayuda a nadie y perderá!)

Opción B: El Rey Guerrero

Marchando hacia e5 y d5, apoyando el avance de su peón pasado hacia la coronación.
(¡Activo, valiente y ganador!)

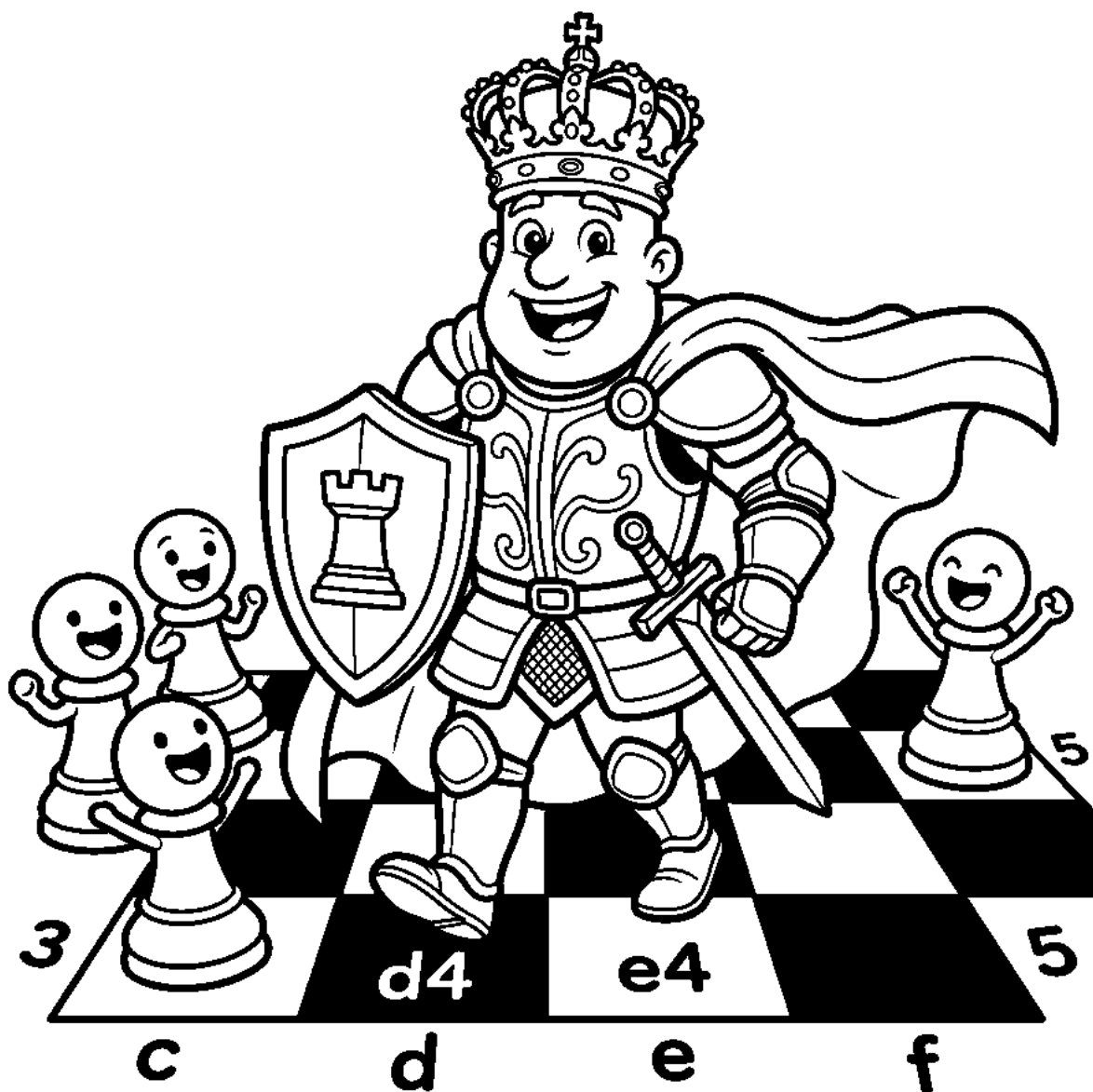
Rodea con un círculo la Opción B y píntale una corona dorada a su Rey.

LÁMINA N.º 2 PARA COLOREAR
«EL REY ACORAZADO» EN EL CENTRO DEL TABLERO

Fantasia del Rey victoriano marchando con armadura y escudo invencible

THE ARMORED KING

EL REY ACORAZADO



«¡Con peto de acero, capa al viento y escudo imperial, el Rey blanco avanza sonriente a las casillas d4 y e4 mientras sus pequeños peones lo aclaman con orgullo!»

LA TORRE DANZANTE Y LA PARTIDA INMORTAL

Steinitz vs. Von Bardeleben: ¡la torre que no se podía comer!

En el célebre torneo de Hastings 1895, Steinitz ya era un veterano de casi 60 años. Se enfrentaba al maestro alemán Curt von Bardeleben. La partida parecía equilibrada, pero de repente Steinitz desató la combinación más mágica de toda su vida.

¡Avanzó su torre blanca a la séptima fila: **22. Tfe1+!** y luego la ofreció en sacrificio jugada tras jugada: **Tg7+!!**, **Th7+!!**, **Tg7+!!** La torre se paseaba delante de todas las piezas enemigas dando jaque, ¡pero nadie se la podía comer porque si la capturaban recibían mate en una jugada! Von Bardeleben se quedó tan atónito ante semejante genialidad que se levantó en silencio y abandonó la sala. ¡Steinitz demostró al público un mate forzado en 10 jugadas con aplausos de toda la ciudad!

■ EL PODER DEMOLEDOR DE LA TORRE EN 7.^a FILA

¿Por qué la séptima fila es el paraíso de las Torres?

- **Atrapa peones:** Casi todos los peones enemigos descansan en la fila 7; la torre entra como una cosechadora y se los come todos.
- **Encierra al Rey rival:** La torre en la 7.^a fila le corta el paso al Rey enemigo y lo deja atrapado en la última fila contra los jaques mate de pasillo.
- **La torre doble («las comadreas»):** ¡Dos torres unidas en la 7.^a fila barren cualquier defensa del universo!

★ CONSEJO DE ORO DE STEINITZ

«El ataque solo se justifica si tienes una ventaja posicional previa; de lo contrario, el ataque fracasará.»

¡Recuerda siempre llevar tus torres a columnas abiertas para que puedan saltar a la séptima fila como la torre mágica de Hastings!

LÁMINA N.º 3 PARA COLOREAR
LA TORRE DANZANTE DE HASTINGS (1895)

La mítica jugada 24. Tg7+! dando jaques mágicos imposibles de capturar



«Con destellos de estrellas y líneas de movimiento, la Torre blanca vuela de casilla en casilla en la séptima fila, dejando fascinado al público victoriano con sombreros de copa.»

CAPÍTULO 4 · LA CIENCIA DEL AJEDREZ

LA ACUMULACIÓN DE PEQUEÑAS VENTAJAS

Cómo ganar una partida como un arquitecto que coloca ladrillo a ladrillo

Muchas niñas y niños creen que para ganar en ajedrez hay que hacer una jugada mágica donde sacrificas todas tus piezas de golpe. Pero Steinitz demostró que las partidas más hermosas se ganan **ladrillo a ladrillo**, igual que se construye una catedral de piedra.

Si logras que tu caballo esté un poco más activo que el caballo rival, si logras que tu alfil tenga una diagonal despejada y si logras abrir una columna para tu torre, ¡estas tres pequeñas cosas se suman! Cuando sumas muchas pequeñas ventajas, la posición enemiga se cae sola como un castillo de naipes.

LOS 4 LADRILLOS MÁGICOS DE STEINITZ

- **1. El Puesto Avanzado:** Una casilla en campo enemigo (como d5 o e5) donde colocas tu Caballo protegido por un peón propio y donde ningún peón rival lo puede expulsar.
- **2. La Pareja de Alfiles:** Tener los dos alfiles (el de casillas blancas y el de casillas negras) te da un poder inmenso en posiciones abiertas.
- **3. La Columna Abierta:** Una columna sin peones es una autopista libre para que tus torres entren a toda velocidad.
- **4. Fijar debilidades:** Si el rival tiene un peón retrasado o aislado, ¡apunta todas tus piezas hacia él hasta capturarlo!

RETO: ENCUENTRA LA AUTOPISTA DE LA TORRE

Si la columna «e» no tiene ningún peón blanco ni negro, ¿dónde debe viajar tu Torre para dominar la partida?
¡A la casilla e1 o e8! Colocar la torre en la columna abierta es la ley número uno de Steinitz.

LÁMINA N.º 4 PARA COLOREAR
EL GRAN CAFÉ AJEDRECÍSTICO DE VIENA

Steinitz en el corazón de Europa jugando entre candelabros y tertulias del siglo XIX



«En el majestuoso café vienés con mesas de mármol y olor a chocolate caliente, Steinitz enseña su nueva ciencia a los jóvenes aprendices que sueñan con dominar el tablero.»

CAPÍTULO 5 · EL PALACIO DE LAS PALABRAS

LA GRAN SOPA DE LETRAS VICTORIANA

Encuentra los términos del primer campeón del mundo en la cuadrícula de 1886

Wilhelm Steinitz no solo jugaba: también escribía libros y revistas de ajedrez donde explicaba cada jugada con palabras llenas de sabiduría. Escribió en la *Revista Internacional de Ajedrez* y enseñó al planeta el vocabulario del juego ciencia.

GRAN SOPA DE LETRAS DE STEINITZ

Encuentra las **8 palabras secretas** del universo de Steinitz (pueden estar horizontales o verticales). ¡Píntalas con tus colores victorianos!

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

☐ STEINITZ
☐ REY

☐ CENTRO
☐ ALFIL

☐ VIENA
☐ CORONA

☐ COLUMNA
☐ ENROQUE

EL BANQUETE DE LAS PIEZAS VICTORIANAS

Las 6 piezas con sombreros de copa, vestidos de miriñaque y monóculos del siglo XIX



«Reunidos sobre el tablero pulido, el Rey, la Dama, el Alfil, la Torre, el Caballo y el Peón lucen sus mejores galas de 1886 listos para recibir los colores más elegantes.»

LAS 4 LEYES ETERNAS DE STEINITZ

Los cuatro principios fundamentales que diferencian a un principiante de una maestra

Guarda esta guía en tu mochila de torneos. Si alguna vez te sientes perdida en una partida y no sabes qué jugar, repasa estas cuatro leyes:



1. LA ESTRUCTURA DE PEONES

BASE SÓLIDA

El principio: Los peones son como el esqueleto del juego. Evita tener peones doblados (dos en la misma columna) o peones aislados (sin amigos a los lados) porque son fáciles de atacar.



2. EL PUESTO AVANZADO CASILLA FUERTE

El principio: Busca casillas en la 4.^a, 5.^a o 6.^a fila que estén protegidas por tus peones. Un caballo instalado en un puesto avanzado es más poderoso que una torre.



3. LA PAREJA DE ALFILES RAYOS LÁSER

El principio: Un alfil solo domina la mitad del tablero (su color). ¡Pero los dos alfiles juntos dominan las 64 casillas! Steinitz fue el primero en demostrar que la pareja de alfiles vale oro.



4. EL REY ACTIVO EN EL FINAL PIEZA DE ATAQUE

El principio: Al principio de la partida, protege a tu rey. Pero en cuanto se cambien las damas y queden pocas piezas, ¡haz marchar a tu rey hacia adelante para coronar a tus peones!

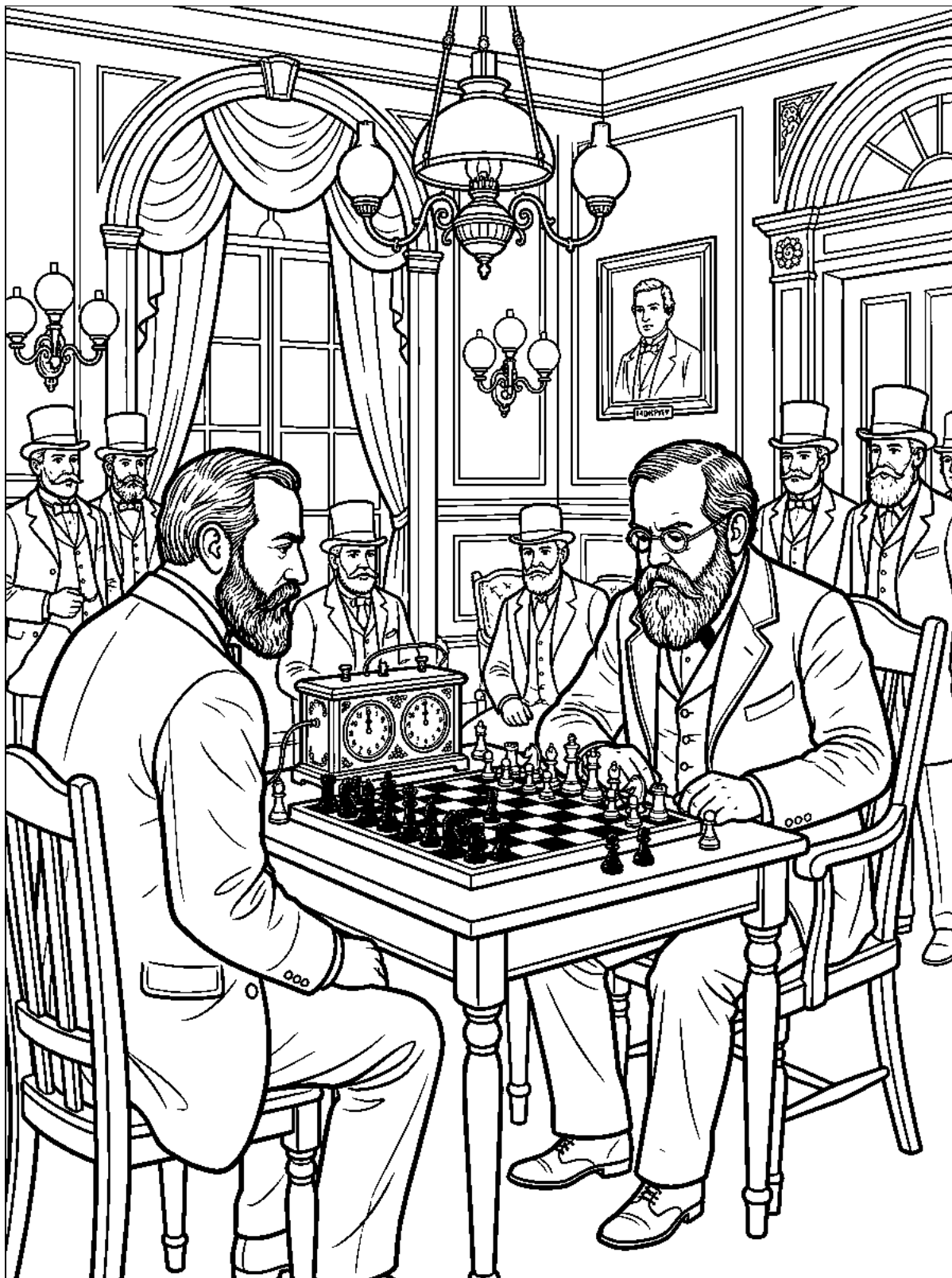


LA FRASE DE ORO DE STEINITZ

«El ajedrez no perdona los errores de juicio. Cada jugada debe tener un propósito claro y constructivo.»

LÁMINA N.º 6 PARA COLOREAR
EL GRAN MONARCA DEL AJEDREZ POSICIONAL

Wilhelm Steinitz y la corona que gobernó el mundo durante ocho años dorados



«Con su mirada penetrante y su paciencia legendaria, el primer campeón del mundo nos recuerda que el pensamiento profundo siempre vence a la prisa.»

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

Escribe tu nombre con tu mejor letra, colorea el gran sello y fírmalo con orgullo

**DIPLOMA DE GRAN
MAESTRA DE AJEDREZ**

Otorgado con honor victoriano a:

*«Por su maestría en el dominio del centro, su visión estratégica,
la acumulación de ventajas y su coraje en el tablero».*

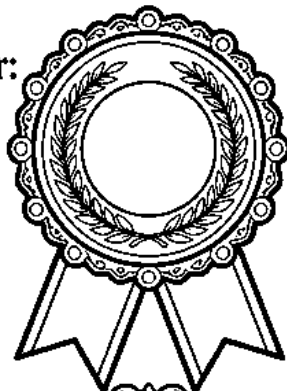
**Por dominar el centro del
tablero, la estrategia posicional
y el juego ciego**

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 el libro de aventuras y colorear de Wilhelm Steinitz!

🔑 SOLUCIÓN AL LABERINTO DEL PEÓN (PÁGINA 3)

La ruta victoriosa y segura hacia el centro es:

- 1.º Paso:** Avanza 2 casillas al frente desde **e2** hasta **e4** (iconquistando el centro!).
- 2.º Paso:** Avanza de **e4** a **e5** esquivando las trampas de d4 y f5.
- 3.º Paso:** Avanza de **e5** a **e6** (👑) ¡y corona victorioso!

🔍 SOLUCIÓN A LA SOPA DE LETRAS VICTORIANA (PÁGINA 11)

- **STEINITZ:** Fila 1 (horizontal, letras 2 a 9)
- **CENTRO:** Fila 3 (horizontal, letras 3 a 8)
- **VIENA:** Fila 5 (horizontal, letras 4 a 8)
- **CORONA:** Fila 7 (horizontal, letras 3 a 8)
- **COLUMNA:** Columna 1 (vertical, filas 3 a 9)
- **ENROQUE:** Columna 10 (vertical, filas 3 a 9)
- **ALFIL:** Fila 9 (horizontal, letras 3 a 7)
- **REY:** Fila 10 (horizontal, letras 5 a 7)

📖 PALABRAS INMORTALES DE WILHELM STEINITZ

«El ajedrez no es para tímidos; exige una lógica férrea, una paciencia infinita para construir tu posición y un corazón valiente para atacar en el momento oportuno.»

— **WILHELM STEINITZ (1836 - 1900) · 1.er Campeón del Mundo**

💖 DEDICATORIA DE LA FAMILIA

«Para nuestra pequeña Gran Maestra: que construyas tus partidas con la solidez de una catedral y las disfrutes siempre con la alegría de tu corazón.»

Firma con cariño: Familia

Fecha: ____ / ____ / 202__