

NUEVO CONCURSO DE TELEVISIÓN VIDEO-JUEGO Y JUEGO DE MESA



EQUIPO A		AJETREO								EQUIPO B	
CINE	1	A	B	C	D	E	F	G	H	8	VARIOS
MUSICA	2	[Chessboard pieces]								7	LITERATURA
DEPORTES	3	[Chessboard]								6	CIENCIAS
GEOGRAFIA	4	[Chessboard]								5	HISTORIA
HISTORIA	5	[Chessboard]								4	GEOGRAFÍA
CIENCIAS	6	[Chessboard]								3	DEPORTES
LITERATURA	7	[Chessboard]								2	MUSICA
VARIOS	8	[Chessboard]								1	CINE
TIEMPO		A B C D E F G H								TIEMPO	
Euros 0 €		¿Cual es el pico más alto del mundo?								Euros 5 €	
ULTIMO MOVIMIENTO		A ANETO		C EVEREST				ULTIMO MOVIMIENTO			
PEÓN E2xE4		B TEIDE		D KILIMANJARO				PEÓN E2xE3			



Santiago del Rio Porras



REGISTRO GENERAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL ASIENTO N°: 16 / 2006 / 6064

Autor : Santiago del Rio Porras

AJETREO

Ha comenzado un nuevo milenio y ha sido el interés del autor, el encontrar un juego acorde con nuestro tiempo, en donde la cultura reemplace a la violencia y ¿qué mejor que tratar de combinar el **Ajedrez** con ella, empleando la gamificación y la transversalidad para hacer compañerismo?. Los juegos normalmente desaparecen o se pasan de moda, pero el **Ajedrez** sigue vigente, lo único que le falta es promoción. Para eso ha nacido **AJETREO**, para iniciar a las personas en este precioso deporte y que siga estando vigente durante muchos siglos.

AJETREO no pretende cambiar las reglas actuales del **Ajedrez** aunque sea una adaptación del mismo, Lo que pretende **AJETREO**, es poder aprovechar las cualidades del ajedrez y combinarlo con la cultura general, para que los niños y jóvenes dentro de las aulas ó en el ámbito familiar desarrollen más su mente, perfeccionen sus estudios jugando de una forma amena y divertida, evitando con ello la desidia en las aulas, el fracaso escolar y lleguen a través de sus variedades al objetivo final, haber conseguido inculcarles el espíritu deportivo y el no, a la violencia, dentro y fuera de las aulas, para después introducir a los más interesados en la alta competición del **Ajedrez** clásico actual.

El autor: Santiago del Rio Porras

OBJETIVO DEL CONCURSO.

AJETREO es un juego de estrategia que combina inteligencia y cultura, ¡Ese es el reto!. ¿Quién ganará las partidas los inteligentes o los cultos?. ¿Quién será el más completo?. Dice el refrán: < Hace más el que quiere y no puede, que el que puede y no quiere > ¿Qué significa esto?. Llevado al terreno de los adolescentes significa, que si a los menos favorecidos intelectualmente por la naturaleza, les dotamos de una ilusión de participación por su esfuerzo en sus estudios, organizando un campeonato nacional de **AJETREO**, utilizando sus propias asignaturas, en una cadena de televisión, quizás llegasen a superar a los más favorecidos en este aspecto, puesto que moverán posiblemente sus piezas un mayor número de veces, debido a que podrán contestar a un mayor número de preguntas de manera correcta por su tesón.

De esta forma, si conseguimos la coordinación de Televisión, Ministerio de Educación y Cultura y Federación Española, promocionaríamos el **Ajedrez en España** con unos resultados muy satisfactorios para la sociedad en general, los estudiantes elevarían sus notas, y los adolescentes educados desde pequeños, tendrán una alternativa más para no caer el día de mañana en el mundo del botellón y las drogas.

Otro de los objetivos de **AJETREO** es la realización de programas para adultos, para que los televidentes disfruten desde sus casas doblemente, ya que les ofrece dos entretenimientos:

a) Pensar la jugada que podrían hacer ellos y b) Poder contestar a las preguntas realizadas mentalmente, teniendo al mismo tiempo la oportunidad de concursar por teléfono.

El objetivo de **AJETREO** como juego de mesa es, en primer lugar, desechar la opinión que se tiene del **Ajedrez** de ser un tanto aburrido, serio o sólo para inteligentes, ya que con las variedades que ofrece resulta muy divertido y emocionante, siendo una buena alternativa para repasar asignaturas. En segundo lugar, tratar de crear campeonatos interinos en los colegios para más tarde competir en televisión.

Autor : Santiago del Rio Porras

Los campeonatos interinos, lógicamente, se realizarán con las preguntas de los cursos anteriores, sirviendo de repaso para que los temas no queden en el olvido, y los de televisión con las del último año en curso al final del mismo, como anticipo de la selectividad.

Otro de los objetivos es la comercialización del juego, ya que llevándose a cabo este proyecto, la magnitud de ventas y la creación de puestos de trabajo, serán datos a tener en cuenta, valorando simplemente la cantidad de colegios existentes, más los adquiridos de forma particular, y renovando encima todos los años las fichas con las preguntas adecuadas para los distintos niveles.

El estilo de fabricación de **AJETREO** puede ser, desde un tablero con sus piezas físicas hasta vídeo-juego, pasando por juego electrónico.

Además, teniendo en cuenta que el **Ajedrez** es un deporte intelectual y que no exige un esfuerzo físico, **AJETREO** ofrece también la posibilidad de servir como trampolín para la incorporación de la mujer a dicho deporte, ya que si hasta el momento su presencia es minoritaria, al poderse jugar en equipo es tan ameno que poco a poco se prepararán para la alta competición.

REGLAS DEL CONCURSO:

a) Los movimientos y capturas de las piezas, se realizarán de la misma forma que en el **Ajedrez** convencional, nombrando los movimientos por coordenadas (ver figs. AE2 x E4) con alguna variante que se explicará en los próximos párrafos y después de haber sorteado el comienzo de la partida.

b) Con el fin de que el concurso sea viable, las partidas de **AJETREO**, se verán reducidas en cuanto al tiempo, debido a las reglas establecidas, que como se podrá observar serán más rápidas, puesto que en el caso de fallar la pregunta que el presentador del programa realizará por cada movimiento efectuado, éste, no se podrá llevar a cabo, consiguiendo de esta manera que el **jaque mate** se produzca mucho antes.

Autor : Santiago del Rio Porras

c) Al realizar el movimiento de una pieza, se deberá contestar a la pregunta que como se dijo en el punto anterior, formularía el presentador, con arreglo al tema que figura en el margen derecho del tablero y que correspondería a la fila, donde estuviera ubicada la casilla (ver fig. A, E3), **PEÓN** blanco, que en este caso correspondería a deportes. Si la respuesta es incorrecta, a diferencia del Ajedrez convencional, la pieza como se dijo anteriormente (ver figura A. E4, respuesta "a" incorrecta) **PEÓN** negro, pregunta de geografía, no se podrá mover, es decir, volvería a su posición anterior.

Si la respuesta es correcta, la persona o el equipo irá acumulando los **euros** estipulados para cada movimiento en su casillero particular. Si la respuesta fuera incorrecta, estos **euros** irán incrementando una **hucha**, a la que tendrán acceso los concursantes telefónicos y que será uno de los premios escondidos, situado en un panel adyacente de 64 casillas, pasando seguidamente el turno al contrario.

d) En el caso de capturar una pieza, (siempre que se haya acertado la respuesta), se cobrará de la **BANCA** el valor de la pieza movida y al adversario se le restará de su cuenta, el valor de la pieza capturada, incrementándolo en la del contrario. Con el fin de saber si el concursante sabe la respuesta realmente y no por azar, cuando se realice la pregunta, el concursante tendrá derecho a elegir el contestar directamente o elegir cuatro opciones, si la contesta correctamente de forma directa sin las 4 opciones A, B, C, D, cobrará el 100% y si eligió las opciones y contesta correctamente cobrará el 50 %, (como es obvio si la respuesta fuera incorrecta no se cobrará nada). Si en los momentos de restar una cantidad no se tuviera euros suficientes, su casillero tendrá signo negativo o bien color rojo.

e) El valor será diferente, dependiendo de la pieza que se haya elegido, lógicamente el **PEÓN** acumulará menos euros que la **REINA**, ya que a cada pieza se le dará su valor, por lo que la dificultad de las preguntas, será también de orden ascendente, dependiendo de la pieza elegida, (ver figura B), es decir, la pregunta que se efectuara cuando la pieza fuera un **PEÓN**, será la **más** fácil de contestar y la pregunta **más** difícil, cuando el movimiento se realice con el **REY** o la **REINA**.

Autor : Santiago del Rio Porras

f) En el caso de querer efectuar un **enroque**, el presentador formulará una pregunta correspondiente a la **TORRE** de la primera fila, en caso de error, el **REY** y la **TORRE** permanecen en su sitio, no cobrando nada y pasando el turno al adversario. Si la respuesta fuera correcta, se cobrará el valor de la **TORRE**. El tiempo de respuesta para cada movimiento, será el que determinen los responsables del programa, pero podrían ser 10 segundos para el movimiento y otros 10 segundos para la respuesta. La pregunta se realizará a cronómetro parado. Si el movimiento se realizara en menos de 10 segundos, los restantes se podrían acumular para la respuesta. Si no se hubiese contestado en el tiempo establecido pasará el turno al adversario.

g) En **AJETREO** ninguna pieza podrá realizar dos veces seguidas el mismo movimiento (aunque sí alternos), excepto el **REY** cuando esté en **jaque**, en caso de haber fallado la pregunta en el movimiento anterior, para ello se instalarán también en el panel de juego, dos casilleros donde figure el último movimiento de cada equipo o concursante.

h) Cuando un **PEÓN** alcanza la última línea, se sustituirá por cualquier pieza capturada a elegir, situándola en dicha casilla.

i) La **victoria** del concursante o del equipo, se conseguirá cuando se logre dar **jaque mate** al **REY** adversario, acertando la pregunta correspondiente. Si un concursante o equipo diera el **jaque** solamente con una pieza y el **REY** para defenderse, fallara su pregunta, al no realizar el movimiento, el adversario acertando la siguiente respuesta podrá invadir el casillero del **REY** acosado, dando igualmente **jaque mate**. Pero si el jaque se produce con la amenaza de dos piezas o más, el "mate" se dará por válido como en el Ajedrez convencional, y de igual forma en las demás modalidades, excepto en la de parejas, si en el turno siguiente le tocara al compañero del jaqueado y pudiera entrometerse en la jugada o comerse la pieza que le amenaza.

j) El concursante o equipo ganador, conseguirá como premio lo acumulado durante las partidas y si se tratara de un campeonato, aparte obtendría el **premio estrella**, el equipo perdedor, conseguirá un premio de consolación, consistente en un video-juego o juego de mesa de **AJETREO** y los puntos de clasificación.

Autor : Santiago del Rio Porras

Para rentabilizar el concurso en televisión, se pueden establecer unos teléfonos en los que el público pueda intervenir para ayudar a los concursantes o equipos en caso de fallar la pregunta, es decir, el " **EQUIPO A**" tendría el teléfono xxxxxxxx1 y el " **EQUIPO B** " el xxxxxxxx2, para ello convendría que fueran campeonatos nacionales, entre provincias o comunidades, ampliando de esta manera el número de llamadas.

Cuando un concursante o equipo, falle la pregunta perteneciente al **REY** con el peligro de ser **jaque mate**, podrá disponer de un sólo comodín, para que entre en concurso una persona al teléfono, adjudicándole la misma pregunta para ayudarle en su movimiento, con las cuatro opciones, (A, B, C o D), con el fin de dar capacidad a todos los televidentes y no solamente a los que sepan la pregunta, ya que para tener una mayor audiencia por azar, se tendrá la oportunidad de acertar eligiendo una de ellas. Si el concursante telefónico acierta la respuesta, aparte de conseguir ayudar con ello al equipo a realizar su movimiento y acumular los **euros**, tendrá derecho a participar del panel de premios de **BLANCAS Y NEGRAS**. En caso de error no se realizará el movimiento, el equipo no sumará nada y el concursante sólo tendría derecho al premio de consolación, consistente en un vídeo-juego o juego de mesa de **AJETREO**.

El panel de premios de **BLANCAS Y NEGRAS**, consiste en en un tablero de ajedrez de 64 casillas que tendrán un premio oculto y supervisadas por un notario, el concursante telefónico podrá elegir una casilla blanca y otra negra por el sistema de coordenadas, (ver fig. "C").

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	€ 300	€ 50	€ 500	€ 100	€ 1000	€ 50	€ 3000	€ 50
2	€ 300	UN	Ajedrez Dominio	€ 500	€ 50	€ 300	€ 30	€ 3000
3	€ 1000	Ajedrez Aperto	€ 100	UN	Ajedrez Maje	€ 500	€ 2000	€ 50
4	€ 100	€ 200	€ 500	UN	€ 500	€ 1000	€ 200	€ 500
5	€ 3000	€ 50	€ 1000	€ 100	€ 3000	UN	€ 3000	€ 1000
6	€ 500	€ 1000	€ 50	€ 2000	€ 500	Ajedrez Carche	€ 3000	€ 50
7	€ 50	€ 300	€ 1000	€ 200	€ 1000	UN	Ajedrez Puzle	€ 500
8	€ 5000	€ 50	€ 400	€ 600	€ 2000	Ajedrez Juego de Mesa	€ 500	€ 3000

Autor :
Santiago del Rio Porras

FIGURA "C"

- **Los premios mayores se conseguirán de la forma siguiente:**

El concursante elegirá una casilla blanca y otra negra, si coinciden las dos mitades por ejemplo de un "APARTAMENTO", un "COCHE", un "CRUCERO" o una "HUCHA", objetivo conseguido y si fueran dos logotipos de AJETREO, tendrá derecho elegir el premio que quiera del panel.

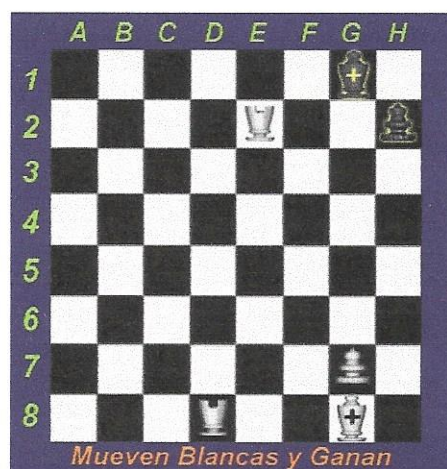
Para dar más facilidad a los concursantes, de llevarse por lo menos algún premio más pequeño, ya que si se pusieran regalos por el mismo sistema lo tendrían más difícil, el resto de casillas tendrán cantidades más pequeñas de euros y si podrán llevarse las de los dos casilleros.

* *La hucha consiste en depositar en ella durante todos los programas, una cantidad fija de euros de forma acumulativa en el caso de que los concursantes no la consiguieran en el programa anterior y sumándola los euros procedente de las preguntas falladas por los mismos.*

MENSAJES Y LLAMADAS TELEFÓNICAS:

Si queremos hacer importante al programa, los premios tienen que ser también importantes y para que pueda ser más rentable todavía, se pondrá otro panel con las 64 casillas del Ajedrez, con una partida a falta de una jugada en la que se diga **MUEVEN BLANCAS Y GANAN**, es decir, que la audiencia a través de sus mensajes y llamadas consigan dar un **jaque mate** fácil y entren en un sorteo ante notario por ejemplo de 5.000 €, comunicándolo al final del programa (ver fig. "D"). Estos mensajes consistirán, en mandar las coordenadas correctas de la pieza a mover para conseguirlo por ejemplo:

(D 8 x D 1).



Autor :
Santiago del Rio Porras

FIGURA "D"

CONVOCATORIAS Y MODALIDADES DEL CONCURSO.

Las modalidades que AJETREO ofrece como concurso de televisión, son las siguientes:

CONCURSO PARA ADULTOS

1. INDIVIDUALES

Convocatoria para dos adversarios, jugando individualmente. El ganador de cada programa, asegura su participación en el siguiente y además acumula la cantidad conseguida en cada uno de ellos. Esta modalidad, podría introducir la aparición de personajes famosos de su provincia o comunidad autónoma, para ayuda en las preguntas, puesto que la audiencia así lo requiere. Cada participante apeado del concurso, recibirá el juego de mesa AJETREO.

2. POR EQUIPOS

a) Campeonato de nivel nacional, en el cual el capitán es el que moverá pieza y contestará a las preguntas con el consenso de dos o tres compañeros en tablero de 64 casillas (ver fig. " A ").

b) Cuatro partidas individuales y una de dobles, ya que AJETREO lo permite, al estilo de **Copa Davis** de tenis.

c) Modalidad por relevos, es decir haciendo rueda, los movimientos y respuestas los realizarán los integrantes del equipo individualmente, una vez cada uno, sin el consenso de los demás y colocándose detrás del último hasta que le vuelva a tocar.

CONCURSO PARA JÓVENES.

Creación de un campeonato del último curso, en el área nacional (como preparación para la selectividad) y en equipo, para no perjudicar la imagen de los perdedores en solitario. Este campeonato, se juega tal y como se indica en el concurso para adultos por equipos (apartado "a" y "c"), en la modalidad para televisión. Los campeonatos interinos de los colegios se realizarán por cursos, es decir, cada curso tendrá el suyo y éstos, según su orden, albergarán su nivel de preguntas, pasando como se ha dicho con anterioridad el último a concursar en televisión a nivel nacional.

Autor Santiago del Rio Porras

PANEL DE TELEVISIÓN

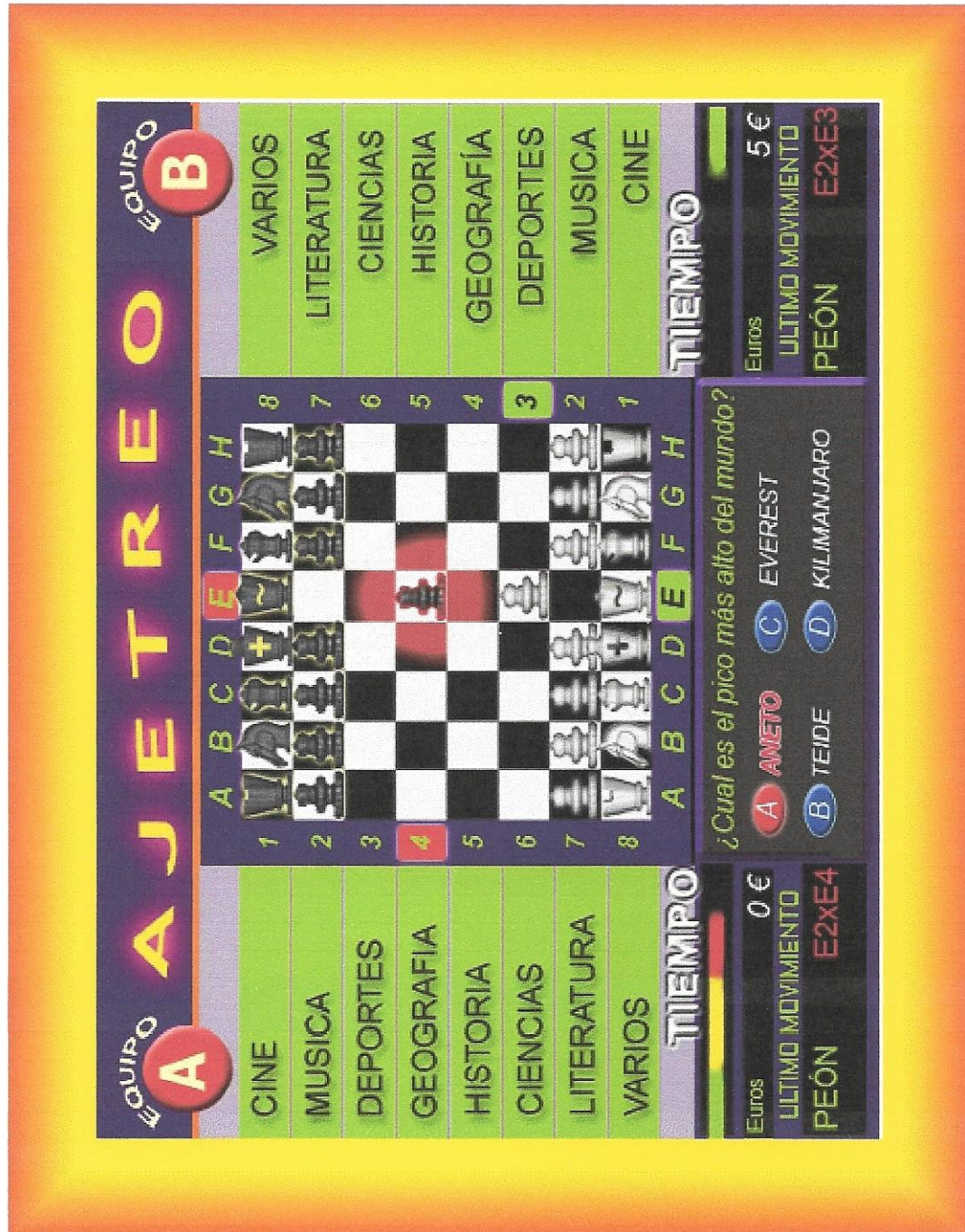


FIGURA "A"

Autor : Santiago del Rio Porras

NUEVO VIDEO-JUEGO Y JUEGO DE MESA



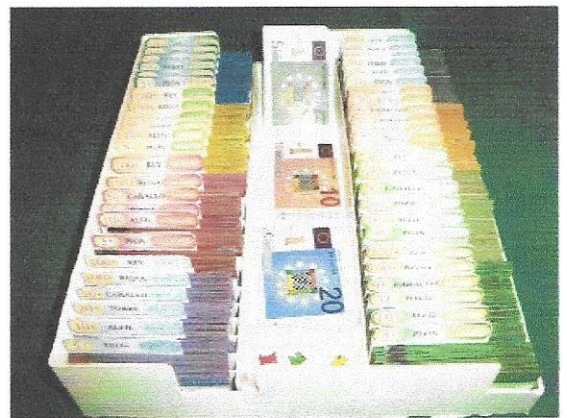
CARA "A"



CARA "B"

Autor : Santiago del Rio Porras

CONTENIDO DE LA CAJA



PREMIO DE CONSOLACIÓN

Autor : Santiago del Rio Porras

TARJETAS DE PREGUNTAS

20 **cine** **AJETREO** cara A

¿Quién dirigió la película "El oro de Moscú"?

A Eladio Alonso **B** Jesús Bonilla
C Pedro Almodóvar **D** Paquita Fernández

torre

5 **varios** **AJETREO** cara B

¿Quién pintó el cuadro "Carnaval de Arlequin"?

A Carmen Varas **B** Pedro del Rio
C Joan Miró **D** Trini Martín

peón

50 **música** **AJETREO** cara A

¿Qué guitarrista español revolucionó la música flamenca?

A Paco de Lucía **B** Camelo Bravo
C Tony García **D** Juan Antonio Gorospe

caballo

10 **literatura** **AJETREO** cara B

¿Quién escribió "La hidalga limosneta"?

A Caridad Varas **B** José M^a Pemán
C Ovidio del Moral **D** Santiago del Rio

alfil

100 **geografía** **AJETREO** cara A

¿En qué provincia se encuentra la localidad de "Segura de Toro"?

A Badajoz **B** Salamanca
C Cáceres **D** Ávila

reina

50 **historia** **AJETREO** cara B

¿A quién prestó sus servicios "Cristóbal de Olid"?

A Hernán Cortés **B** Antonio Noriega
C Jesús Bravo **D** Diego Velázquez

caballo

200 **ciencias** **AJETREO** cara A

¿Quién inventó el "SUPERCHESS" en la actualidad llamado "AJETREO"?

A David Muñoz **B** Santiago del Rio
C Rubén Domingo **D** Ángel del Rey

rey

100 **deportes** **AJETREO** cara B

¿Quién inventó el deporte mental "EL GOL DE ORO"?

A Jesús Lorenzo **B** Alfredo Prieto
C Eladio Alonso **D** Santiago del Rio

reina

FIGURA "B"

Autor : Santiago del Rio Porras

1.- CONTENIDO.

AJETREO dispone de un tablero, en el que por una cara figura impreso un **Ajedrez** clásico de 64 escaques (casillas), llevando grabados en sus márgenes derechos, ocho temas de cultura general (ver fig. 1) y por el reverso otro **Ajedrez** de 128 casillas, dividido en cinco zonas de diferentes colores, para jugar de diferentes maneras.

Además contiene 16 piezas de **Ajedrez**, con cada uno de los cuatro colores básicos, cuatro cubiletes, cuatro dados con la grabación de las seis figuras del **Ajedrez**, un cronómetro o reloj de arena, un paquete de billetes de **eurodrez** (ver fig. 13), y un juego de tarjetas con más de dos mil preguntas de cultura general (ver fig." B ").

2.- COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO EN SU INICIO.

2.1- En el **Ajedrez** convencional, la colocación del tablero se realiza, poniendo la casilla blanca de la primera fila a la derecha de los jugadores. En **AJETREO** de 64 casillas ya viene colocado, por tener los temas de cultura general en sus márgenes derechos.

2.2- Las piezas en el **Ajedrez** clásico, se sitúan teniendo en cuenta que las **REINAS** deberán estar en la casilla de su color, es decir, la **REINA** blanca en la casilla blanca y la **REINA** negra en la casilla negra. En **AJETREO** de 64 casillas, se sustituirán por la **REINA** amarilla y azul.



Autor:
Santiago del Rio Porras

FIGURA 1

En **AJETREO** de 128 escaques (casillas), la colocación de las piezas se realizará teniendo en cuenta que las cuatro **REINAS**, deben estar en la casilla de su color (ver fig. 2).



FIGURA 2

3.- DESARROLLO DEL JUEGO.

El juego de **AJETREO**, consiste en dar **jaque mate** a un **REY** adversario, en cualquiera de las modalidades, a través de los movimientos de sus piezas, especificados en el punto 4, y aplicando las **REGLAS COMUNES** y **GENERALES** del punto 6.

4.- MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS.

Los movimientos de las piezas y capturas, se realizan de la misma forma que en el **Ajedrez** clásico, con una variante en el tablero de 128 casillas, que se detalla en próximos apartados.

4.1- EL PEÓN

En el **Ajedrez** convencional, el **PEÓN** se mueve hacia delante en sentido vertical una casilla (ver fig. 3), **PEÓN** azul (A), aunque en jugada inicial se permite que sean dos casillas, capturando una pieza que se encuentre a su paso, por su columna izquierda o derecha de la fila siguiente (ver fig. 3), **PEÓN** amarillo (C), ubicándose en la casilla de la pieza.

Autor : Santiago del Rio Porras

El **PEÓN** puede capturar a otro **PEÓN** contrario, en una jugada llamada **al paso**. Esta jugada puede producirse cuando un **PEÓN** contrario, al avanzar opcionalmente las dos casillas desde su punto de partida, se traslada junto al itinerario del **PEÓN** atacante optando por capturar al **PEÓN** contrario en la posición que ocuparía si hubiese avanzado sólo una casilla (ver fig. 3) **PEÓN** amarillo (**B**) situándola en la misma y apartando del tablero la pieza capturada. En **AJETREO** de 128 casillas, esta jugada no se realizará ya que los **PEONES** se mueven de diferente forma, aunque sí podrán avanzar dos casillas inicialmente.

El **PEÓN** en **AJETREO** de 64 casillas, se comportará de la misma manera que en el **Ajedrez** convencional (ver fig. 3).



FIGURA 3

El **PEÓN**, en **AJETREO** de 128 casillas, se comportará en la zona de colores de la misma forma, pero para que pueda atacar a cualquier adversario, en las 64 casillas centrales de blanco y negro, podrá moverse en el sentido de la **TORRE** (ver fig. 4) **PEÓN** amarillo (**A**) y (**B**) solamente una casilla y capturará sus piezas en diagonal, como el **ALFIL** sobre un sólo casillero de los cuatro adyacentes (ver fig. 4) **PEÓN** amarillo (**C**), excepto que se pretendiera capturar una pieza que se encontrase en la zona de colores propios, desde la zona de blanco y negro, en la que no podrá retroceder por comportarse en ese momento como en el **Ajedrez** convencional (ver fig. 4) **PEÓN** amarillo (**D**), o viceversa (**F**), ni desplazarse lateralmente dentro de los mismos (ver fig. 4) **PEÓN** amarillo (**E**).

Autor : Santiago del Rio Porras

Otra norma que **AJETREO** introduce en el juego respecto al **PEÓN**, en las modalidades de 128 casillas, es debido a la posición en que se encuentran los mismos, antes del comienzo de la partida. Como se podrá observar, los **PEONES** de las esquinas en su colocación están en situación de captura directa, pues bien, dicha captura esta prohibida, es decir, éstos, podrán capturar cualquier pieza durante el transcurso de la partida, pero nunca en su inicio invadirán esas casillas para capturar a su semejante, en cualquiera de las cuatro esquinas (ver fig. 4) **PEÓN (G)**, excepto si otro **PEÓN** o cualquier pieza, llegara a ocupar esa casilla durante el desarrollo.

En el **Ajedrez** convencional, cuando un **PEÓN** alcanza la última línea, se sustituye por una **DAMA**, situando la pieza en dicha casilla. En **AJETREO** de 64 casillas se obrará de la misma forma. En **AJETREO** de 128 casillas se comportará de la misma forma, excepto en las líneas de su color, ya que al poder retroceder se podría intentar, pero como es lógico, está totalmente prohibido. En caso de partidas con tres jugadores, el **PEON** no podrá utilizar la última línea del jugador ausente para sacar pieza.



FIGURA 4

Autor : Santiago del Rio Porras

4.2- LA TORRE.

La **TORRE** en el **Ajedrez** convencional, se mueve solamente en sentido horizontal y vertical, tantas casillas como se quiera con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias (ver fig.5) zona de casillas blancas y negras.

En **AJETREO** de 64 casillas se comportará de igual forma.

En **AJETREO** de 128 casillas, igualmente, pero alargando su recorrido a la zona de colores (ver fig. 5).

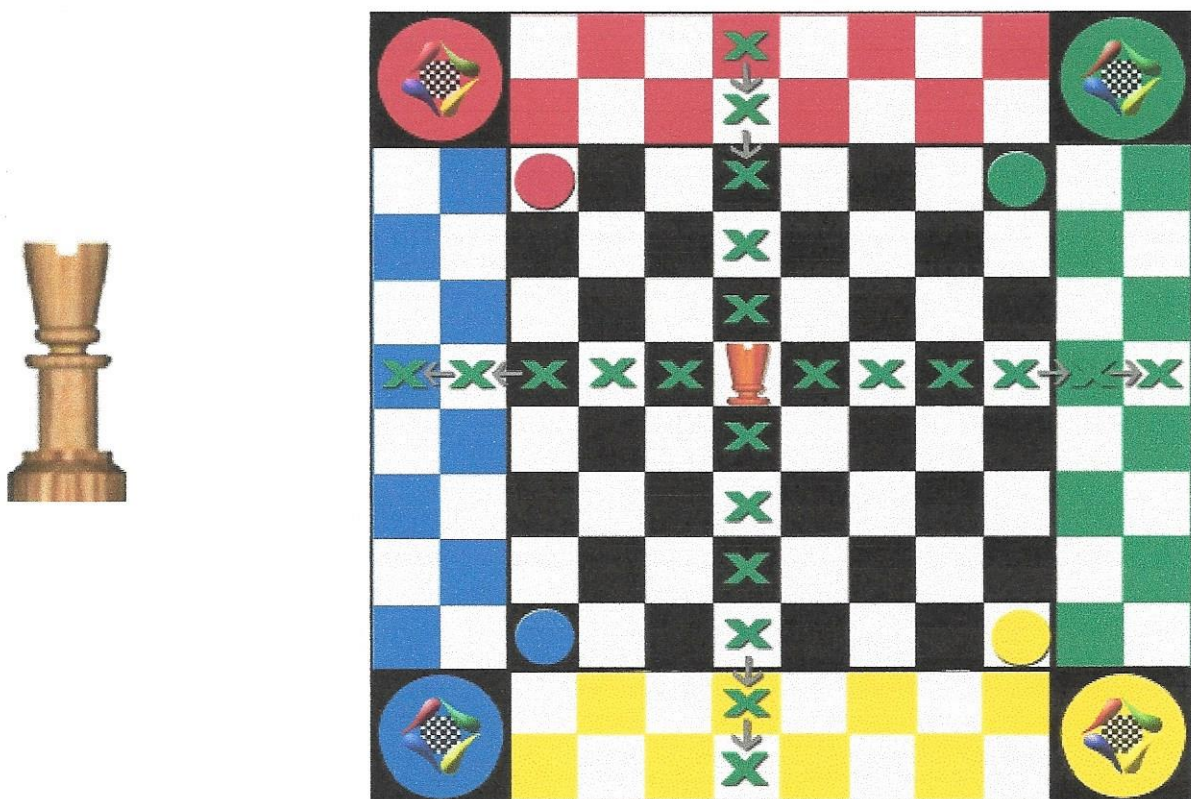


FIGURA 5

Autor : Santiago del Rio Porras

4.3- EL ALFIL.

El **ALFIL** en el **Ajedrez** convencional, realiza sus movimientos a lo largo de las diagonales que se cruzan en la casilla donde está situado, pudiendo capturar igualmente una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias (ver fig. 6), zona central de casillas blancas y negras.

En **AJETREO** de 64 casillas el comportamiento es el mismo.

En **AJETREO** de 128 casillas, igualmente, alargando su recorrido a la zona de colores (ver fig. 6).

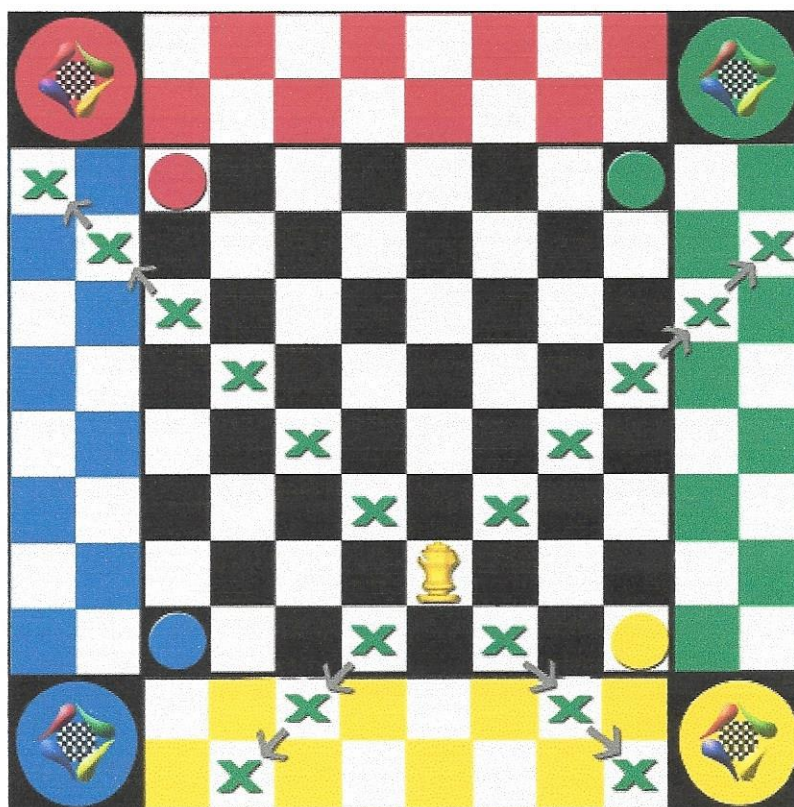


FIGURA 6

Autor : Santiago del Rio Porras

4.4- EL CABALLO.

El **CABALLO**, en el **Ajedrez** convencional, realiza sus movimientos avanzando una casilla siguiendo el movimiento de la **TORRE**, para después avanzar en el sentido del **ALFIL** otra casilla, pudiendo capturar una pieza adversaria que ocupe el lugar donde se sitúe (ver fig. 7).

En **AJETREO** de 64 casillas se comportará de la misma forma.

En **AJETREO** de 128 casillas de igual forma, ampliando su movimiento a la zona de colores (ver fig. 7).

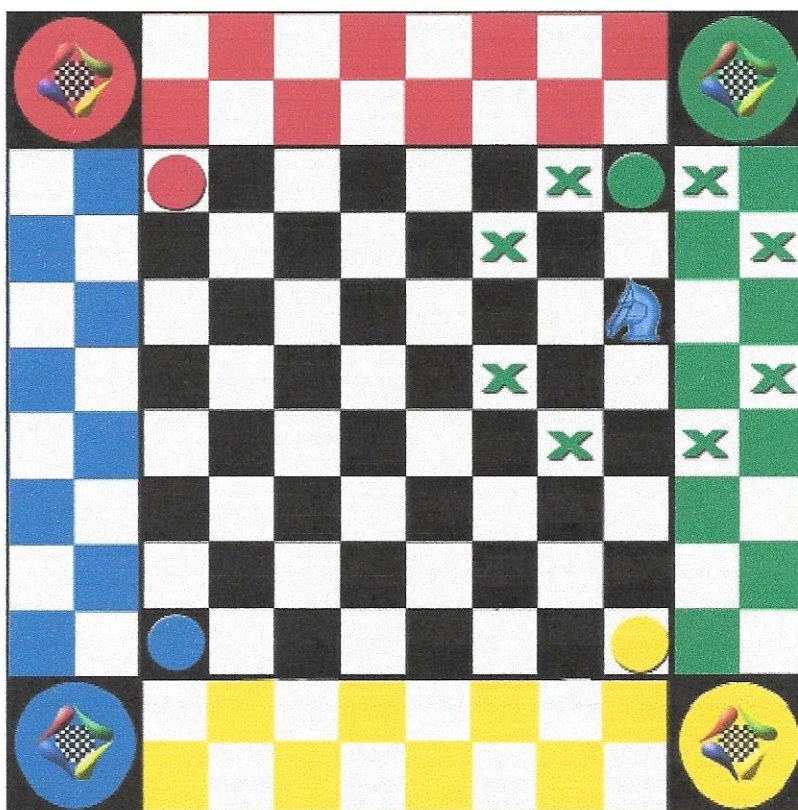
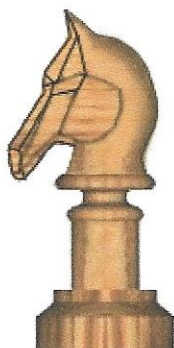


FIGURA 7

Autor : Santiago del Rio Porras

4.5- LA REINA.

La **REINA** en el **Ajedrez** convencional, realiza sus movimientos como resultado compuesto del **ALFIL** y la **TORRE**, es decir, que puede moverse en línea recta en todas sus direcciones, con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no se exista una pieza propia entre medias (ver fig. 8), zona de casillas blancas y negras.

En **AJETREO** de 64 casillas se mueve de la misma forma.

En **AJETREO** de 128 casillas de igual forma, ampliando su movimiento a la zona de colores (ver fig. 8).

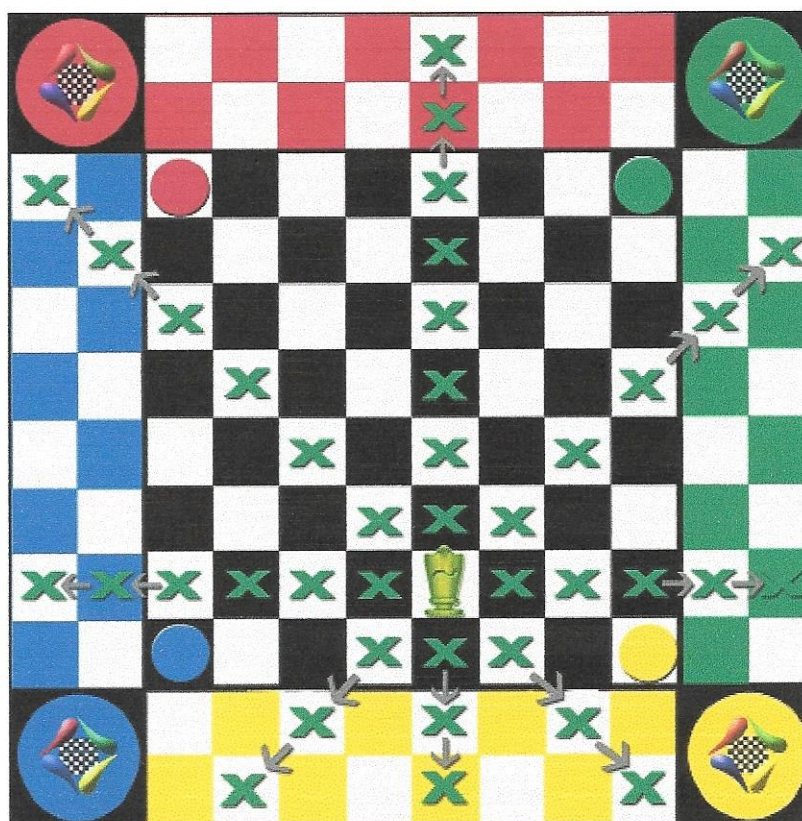


FIGURA 8

Autor : Santiago del Rio Porras

4.6- EL REY.

El **REY** en el **Ajedrez** convencional, se desplaza una casilla en todas sus direcciones, es decir, que puede situarse en una de las ocho casillas adyacentes, (excepto en el caso del **enroque** en el que realizará un movimiento más largo), donde podrá capturar una pieza que se encuentre en cualquiera de las casillas adyacentes mencionadas (ver fig. 9).

En **AJETREO** de 64 casillas se comportará de la misma forma, ampliando su dominio a la zona de colores en **AJETREO** de 128 casillas.

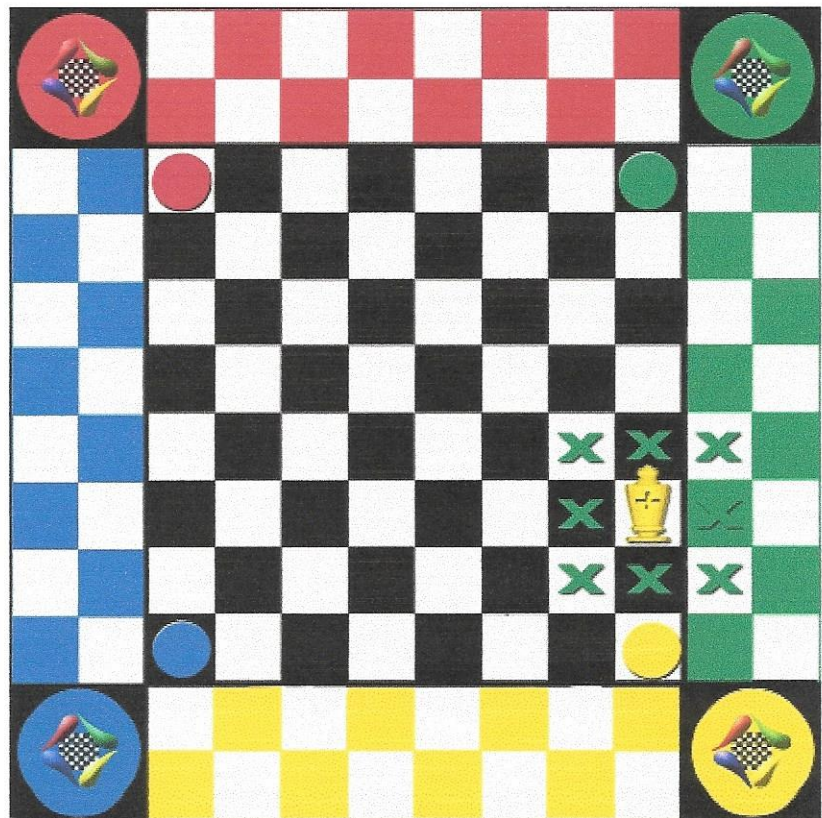


FIGURA 9

Autor : Santiago del Rio Porras

4.7- ENROQUE.

El **enroque** en el **Ajedrez** convencional, es un movimiento combinado del **REY** y la **TORRE** que puede ser corto o largo, se utiliza para defenderse cuando se ve peligrar al **REY** propio.

El **enroque** corto, consiste en colocar el **REY** en la casilla inicial del **CABALLO** cercano al **REY**, mientras que la **TORRE** más cercana al **REY** se coloca en la casilla del **ALFIL** más cercano al **REY**.

El **enroque** largo, se realiza a semejanza del anterior pero utilizando la **TORRE** de la **REINA** (ver figs. 10 y 11).

Los **enroques**, en el tablero de **AJETREO**, tanto de 64 como en 128 casillas se realizarán de la misma forma, pero teniendo en cuenta para el de 128, que debe consumarse en la primera fila de colores.



FIGURA 10

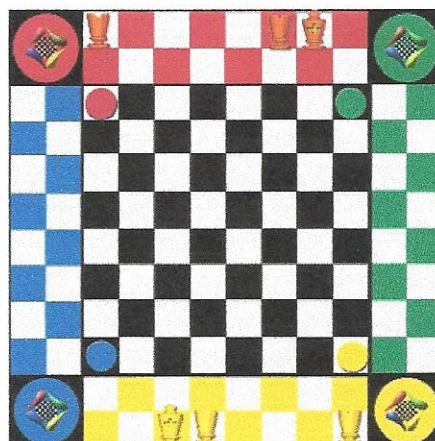


FIGURA 11

Autor :
Santiago del Rio Porras

4.8- JAQUE.

El **REY**, tanto en el **Ajedrez** convencional, como en **AJETREO**, se encuentra en **jaque**, cuando una pieza adversaria ataca la posición que ocupa en ese momento (ver fig. 12) ejemplo (A), siendo obligatorio avisar, pronunciando la palabra **jaque**.

El ataque deberá ser contrarrestado con alguna solución que pudiera ser:

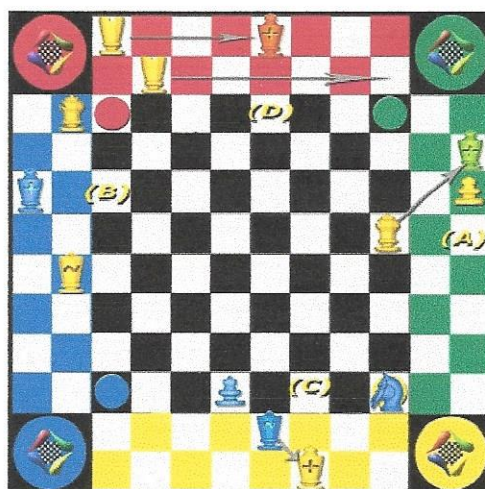
- Capturar la pieza que produce la amenaza.
- Poner entre ésta y el **REY** propio, una pieza cualquiera.
- Trasladar el **REY** a una posición fuera de la amenaza.

En el **Ajedrez** onvencional, se dice que una partida queda en **tablas** (empate) cuando el **REY** del jugador que debe mover en esa jugada no esta bajo **jaque**, pero el jugador no puede realizar ningún movimiento o cuando se repita la jugada en más de dos ocasiones (ver fig. 12) ejemplo (B).

En **AJETREO** con tablero de 64 casillas como de 128, se producirá de la misma forma.

4.9- JAQUE MATE.

La **victoria** de la partida en el **Ajedrez** convencional se consigue, cuando se produce el **jaque mate**, es decir, cuando el **REY** acosado por una pieza no puede realizar el movimiento por tener el adversario otra pieza que amenace la casilla donde quisiera situarse, (ver figura 12) ejemplos (C) y (D), (aunque para explicarlo se haya utilizado el tablero de 128 escaques en vez del de 64).



Autor :
Santiago del Rio Porras

FIGURA12

En **AJETREO**, con preguntas, la **victoria** se conseguirá cuando se logre dar **jaque mate** al **REY** adversario, acertando la pregunta correspondiente. Si un jugador o equipo diera un simple **jaque**, solamente con una pieza y el **REY** para defenderse fallara su pregunta, al no realizar el movimiento, el adversario acertando la siguiente respuesta podrá invadir el casillero del **REY** acosado, dando igualmente **mate**. Por la misma razón, el **mate** tendrá que consumarse llegando a la casilla del **REY**, puesto que si el atacante falla la pregunta, el contrario se podrá escapar incluso a una casilla en peligro, puesto que el adversario podría errar otra vez la respuesta, y de igual forma jugando por parejas o individualmente, aunque no se juegue con preguntas, ya que siempre le podrá ayudar otro jugador anulando el **mate** capturando esa pieza o anteponiendo otra.

5.- MODALIDADES DE AJETREO.

Las modalidades de **AJETREO** son muy diversas, por eso tenemos que distinguir a la hora de elegir la variedad, la que mejor se adapte a todo tipo de personas que quieran jugar.

Podemos optar por partidas serias y competitivas, culturales o muy divertidas y sin límite de jugadores dentro de la misma.

- Las serias y competitivas, no utilizarán preguntas, billetes de eurodrez ni dado.
- Las culturales, se realizarán con preguntas.
- Muy divertidas, las realizadas con el dado.

Atendiendo a este tipo de requerimientos las modalidades son las siguientes:

5.1- Dos adversarios.

Utilizando el tablero de 64 escaques (casillas blancas y negras) para jugar de la forma tradicional, es decir, sin preguntas (ver fig. 1).

5.2- Dos contrincantes.

Utilizando el tablero de 64 escaques (casillas blancas y negras), para jugar con las tarjetas de preguntas de los temas contemplados en los márgenes derechos (ver fig. 1).

Autor Santiago del Rio Porras .

5.3.- Dos capitanes.

Con sus respectivos equipos sin límite de jugadores en el tablero de 64 escaques (casillas blancas y negras) usando las tarjetas de preguntas de los temas contemplados en los márgenes derechos (ver fig. 1).

Los capitanes serán los encargados de mover pieza, con el consenso de los demás en las preguntas, modalidad muy apropiada para jugar en familia o entre amigos.

5.4- Tres o cuatro adversarios.

Jugando individualmente, utilizando el tablero de 128 escaques de seis colores, con opción de jugar con preguntas o sin ellas (ver fig. 2).

5.5- Tres o cuatro capitanes.

Con sus respectivos equipos sin límite de jugadores en tablero de 128 escaques, utilizando las tarjetas de preguntas (ver fig. 2). Modalidad muy apropiada para jugar toda la familia o entre amigos. Los capitanes moverán pieza y contestarán a las preguntas, con el consenso de su equipo.

5.6- Cuatro jugadores formando dos parejas en alianza.

Ocupando el tablero de 128 escaques, con la opción de jugar con preguntas o sin ellas (ver fig. 2).

5.7- Simultáneas sobre un sólo tablero de 128 casillas.

En las cuales el **maestro** disputa una partida, contra dos o tres contrincantes que no se capturarán piezas entre ellos, con la opción de jugar con preguntas o sin ellas (ver fig.2).

5.8- Con < DADO >.

Es la modalidad estrella de **AJETREO**, para pasar momentos muy divertidos, dando ventaja a los neófitos del **Ajedrez** por intervenir el azar. Piques y risas en el tablero de 128 casillas, con la opción de jugar con preguntas o sin ellas (ver fig. 2).

Autor Santiago del Rio Porras

6.- REGLAS VÁLIDAS PARA JUGAR CON AJETREO EN TODAS SUS MODALIDADES.

Elegida una modalidad de juego cualquiera, se tendrán en cuenta las reglas siguientes:

- 6.1- La colocación de las piezas será la especificada en el punto 2.
- 6.2- Se sorteará con el **dado** el adversario que comenzará la partida, que será quien saque el **REY**. De haber empate, se resolverá de la misma manera y elegirá las piezas amarillas.
- 6.3- En las modalidades que se utilice el **dado** o tarjetas de preguntas, se repartirán a cada jugador o equipo, antes de comenzar la partida **1.600 eurodrez** distribuidos en billetes: 1 de 500 €Z, 2 de 200 €Z, 3 de 100 €Z, 4 de 50 €Z, 5 de 20 €Z, 6 de 10 €Z y 8 de 5 €Z (ver fig. 13).
- 6.4- En las modalidades que se juegan en tablero de 128 escaques, el turno de juego, será el contrario a las agujas de reloj.
- 6.5- En **AJETREO** de 64 casillas, cuando se utilicen las preguntas, éstas, se deberán formular con arreglo a los temas que figuran en el margen derecho del tablero (excepto si se quisiera jugar con una sola asignatura con las 64 casillas) y que correspondería a la fila donde se hubiera ubicado la pieza elegida y cuya pregunta será la perteneciente a dicha pieza. En **AJETREO** de 128 escaques, las preguntas las realizará el jugador de su izquierda o bien, una persona que se dedique exclusivamente a realizarlas y haciendo de banquero. Se tomará la primera del montón de la pieza elegida y colocándola después la última, por la otra cara para que no se repita.
- Si se juega con tablero de 64 escaques, las tarjetas de preguntas estarán separadas por temas y piezas. Si se juega en tablero de 128 casillas, los temas estarán mezclados pero separados por piezas.
- 6.6- En las modalidades que se utilicen las tarjetas de preguntas, hay que tener en cuenta que dichas preguntas, tendrán un orden ascendente de dificultad, es decir, las realizadas cuando se mueva el **PEON**, serán las más fáciles de contestar, hasta llegar al **REY** que serán las más difíciles.

Autor : Santiago del Rio Porras

- 6.7- En las modalidades que se utilicen las tarjetas de preguntas, antes de mover pieza, se deberá poner el reloj en marcha con un tiempo establecido,). Una vez realizado el movimiento se realizará la pregunta y se tendrán dos opciones, **a) Contestar a la pregunta si se sabe directamente, cobrando si acierta la respuesta el 100% de eurodrez** de lo que marca la pieza, ó elegir las **4 pistas, a) b) c) ó d)** cobrando si se ha acertado el **50%** .
En caso de fallar la respuesta el movimiento no se llevará a cabo, es decir, la pieza movida volverá a la casilla de donde proceda.
- 6.8- En las modalidades que se utilicen las tarjetas de preguntas, cada vez que se acierten las respuestas, se cobrará de la **BANCA** el billete de **eurodrez** que marca la pieza movida es decir, si el movimiento se ha realizado con el **PEON 5 €Z**, con el **ALFIL 10 €Z**, con la **TORRE 20 €Z**, con el **CABALLO 50 €Z**, con la **REINA 100 €Z** y con el **REY 200 €Z**. De no acertar la respuesta no se cobrará de la **BANCA**.
- 6.9- En las modalidades que se utilicen las tarjetas de preguntas, si se quiere hacer un **enroque** se contestará a la pregunta perteneciente a la **TORRE**. Si se falla la respuesta no se podrá llevar a cabo y no se cobrará nada de la **BANCA**. Si se acierta se cobrará el importe de la **TORRE**, 20 €Z.
- 6.10- Si jugando con tarjetas de preguntas, se captura una pieza después de acertar la respuesta, aparte de cobrar de la **Banca** el valor de la pieza movida el adversario le pagará el valor de la pieza perdida. Si no se acierta la respuesta, no se capturará la pieza, no se cobrará nada por ningún concepto y su pieza volvería a su casilla de origen.
- 6.11- Jugando sin tarjetas de preguntas, no se utilizarán los billetes de **eurodrez** (excepto con el **dado**)

* En el caso de jugar en las aulas, el echo de que acertando la pregunta directamente se cobre el 100% de €drez y utilizando las 4 pistas el 50% es para que un profesor en su aula o un familiar en caso de jugar en casa, se dé cuenta de si el alumno se sabe la pregunta o no, porque aunque no estuviera presente, si pidiera las 4 pistas acumularía menos €Drez que su contrario.

* Si el juego se produjera en una clase con una asignatura, por ejemplo matemáticas, el profesor deberá omitir los temas mostrados en las 8 columnas de la derecha y utilizar las 64 casillas para su asignatura.

* Para que en un aula dé tiempo a jugar, no hará falta dar jaque mate, simplemente con hacer un recuento de **EURODREZ**, ganaría la partida el que más tuviera acumulados dentro del tiempo establecido.

Autor Santiago del Rio Porras

6.12- La victoria en cualquier modalidad del juego se conseguirá, cuando se produzca **jaque mate** a un sólo jugador o equipo, con el fin de no alargar la partida, con el inconveniente de quedarse fuera de ella y como espectador de la misma y según el (punto 4.9). No obstante y si existe consenso se puede establecer que se realice sobre todos los adversarios; en este caso el jugador o equipo perdedor retiraría del tablero todas sus piezas y si se jugase con billetes de eurodrez se los entregaría al adversario que le causó el **jaque mate**. Si se hubiera establecido un tiempo de terminación, el vencedor por puntos será el que más **eurodrez** tenga acumulados (jugándose con preguntas) o de lo contrario el que más puntos tenga, sumando el valor de las piezas situadas en el tablero.

6.13- No es obligatorio en ningún caso, capturar una pieza en cualquier modalidad elegida, excepto con el **dado** en una variación de la regla.

6.14- En **AJETREO**, jugando con tarjetas de preguntas, no se podrá intentar realizar el mismo movimiento dos veces seguidas en caso de fallar la respuesta, excepto cuando se trate del **REY** en situación de **jaque** o jugando con el **dado**, ya que se tendrá que mover la pieza indicada en el mismo.

6.15- No se podrá establecer ninguna conversación durante el periodo de la partida.

6.16- Los movimientos de las piezas serán los especificados en el punto 4.

Junto a estas reglas generales se establecen otras normas de nivel particular para las modalidades siguientes:

A – CUATRO JUGADORES FORMANDO DOS PAREJAS EN ALIANZA.

En esta modalidad que llamaremos abreviadamente **por parejas**, los compañeros se situarán uno enfrente del otro, es decir, una pareja jugará con las piezas rojas y amarillas y otra pareja con las azules y verdes, utilizando el tablero de 128 escaques.

Cada jugador utilizará exclusivamente las piezas propias, pero para elaborar un **jaque mate** será válido apoyarse en las de su compañero, es decir, podrá darlo con una pieza roja ayudada por una amarilla o una pieza verde ayudada por una pieza azul, como si fuera un sólo adversario.

Autor Santiago del Rio Porras

Para jugar se aplicarán las reglas generales especificadas anteriormente.

La **victoria** se conseguirá cuando se consiga dar **jaque mate** a un sólo componente de la pareja.

Si por consenso la partida ha de terminar en un tiempo preestablecido, la **victoria** por puntos se determinará cuando sumando el valor de las piezas sobre el tablero de cada pareja en su conjunto sea mayor, siendo su valor el indicado en los billetes de **eurodrez**, siempre que se juegue sin preguntas, por el contrario, si se jugase con ellas, serán los **eurodrez** acumulados de cada pareja los que la determinen.

Como se explicó en reglas generales, debemos reiterar que en el transcurso de la partida, no se podrá establecer conversación por parte de ninguno de los componentes, ya que se trata de que las parejas entiendan lo que quiere realizar su compañero, para ayudarle a consumir el mate.

Si se jugase con preguntas la respuesta, sí puede comentarse con la pareja.

B – SIMULTÁNEAS SOBRE UN MISMO TABLERO.

Esta modalidad consiste en que el **maestro** dispute una partida en el tablero de 128 casillas, contra dos o tres adversarios al mismo tiempo.

De entrada el **maestro** tendrá muy difícil conseguir dar **jaque mate** a cualquier adversario, ya que entre todos le capturarán más piezas, pero la **victoria** podrá conseguirla también, si se producen **tablas** por **ahogo** ya que los contrarios deberán poner todo el empeño en no producirlo, estorbándose entre ellos para dar el **mate**, ya que no se capturarán piezas entre ellos, teniéndolo que realizar de manera individual, sin ayuda de los demás y sin que valgan las piezas en su conjunto, pero siendo válidas las casillas dominadas por los demás, para facilitar más el mismo.

El jugador que quiera dar el **jaque mate**, deberá evitar desplazar al **REY** del **maestro** a una casilla que esté dominada por otro, ya que el vencedor podría ser el propio **maestro** u otro contrincante.

Autor : Santiago del Rio Porras

El **REY** acosado, no podrá realizar el movimiento de ida y vuelta a la misma casilla dos veces seguidas, para facilitar el **ahogo** y dar alguna ventaja al **maestro**.

Si la partida se realizara con tarjetas de preguntas, quizás el **maestro** tenga un poco más fácil conseguir el **jaque mate**, ya que pudiera tener más conocimientos de cultura general que sus adversarios consiguiendo mover más piezas.

En el transcurso de la partida, reiteramos, que no se podrá establecer conversación sobre estrategias, por parte de ninguno de los componentes.

Para jugar se aplicarán las reglas generales especificadas anteriormente y con los mismos movimientos.

C – CON DADO.

Esta modalidad es una mezcla de **Parchís** y **Ajedrez**, por eso lo primero que debemos advertir a la hora de jugar, es que la coincidencia con el **Ajedrez** convencional, es pura casualidad, de ahí, que su nombre sea el adecuado.

¿ Qué es AJETREO ?.

Un **Ajedrez** con mucho jaleo.

El punto común entre ambos, es que las piezas excepto el **PEÓN** se mueven de la misma forma, pero al utilizar el **dado** habremos elegido la modalidad **estrella** para pasar una jornada divertida y agradable, ya que siendo una variedad para que todos los adolescentes o neófitos realicen sus primeros pasos preparatorios como jugadores de **Ajedrez**, los adultos disfrutarán de la misma forma capturando piezas, arriesgando las propias, pues quizás al contrario no le salga en el **dado** la figura que pueda comerle a él.

Por otra parte, la incógnita que se establece al sacar de **casa**, una pieza capturada a su **garita** correspondiente, genera un momento muy emocionante, ya que puede romper la estrategia del contrario.

Autor : Santiago del Rio Porras

Para ello se han establecido las normas siguientes:

1º.- Se aplicarán las normas generales.

2º.- En esta modalidad si se quiere realizar un **enroque**, deberá salir primero en el **dado** la carátula del **REY**, aplicando seguidamente las normas del **enroque convencional**, y las del punto 6.9.

3º.- Existen cuatro **garitas** de colores en el vértice de cada **casa** (cuadrante grande a la derecha de cada jugador con el logotipo de **AJETREO**), en las que en el transcurso de la partida, las piezas de su color allí situadas no pueden ser atacadas, mientras que las de otros colores, sí pueden capturarse.

4º.- Cuando a un jugador le llegue su turno y tenga una pieza en su **casa** podrá rescatarla, tirando el **dado** para ver si sale su figura, de ser así tendrá la obligación de colocarla en su **garita**, aunque tenga otra pieza igual sobre el tablero y siempre que no esté ocupada por una pieza propia (por lo que no podrá sacarla), en este caso deberá jugar con otra igual en el tablero si la tuviera, de lo contrario tendrá derecho no obligatorio a mover un **PEÓN** que no hubiese partido de su línea de salida o correr el turno sin mover pieza. Si en la **garita** estuviera ubicada una pieza de color diferente, la pieza que sale de **casa** capturará a aquella, cobrándole al contrario el valor de la misma. (De jugarse con preguntas esto se llevará a cabo siempre que se acierte la respuesta).

5º.- Si la pieza obtenida al lanzar el **dado** es la **REINA** se cobrará de la **BANCA** su valor, siendo favorecido con una nueva tirada, cobrando de nuevo el valor de la pieza; pero si por tercera vez ocurriese, esta pieza se retirará a su **casa** pagando a la **BANCA** 500 €Z. Si no tuviera suficientes; se quedará tres veces sin jugar. Si la **REINA** por un casual no se pudiera mover, se tendrá derecho a mover un **PEÓN** que no hubiera partido de su línea de salida en sus dos primeras tiradas, (sí se jugase con preguntas, antes se deberá acertar la respuesta, de lo contrario no se producirá la nueva tirada, ni el movimiento).

Autor : Santiago del Rio Porras

Sí la **REINA** estuviera en su casa se procederá de la misma forma, pero si no pudiera trasladarla a su **garita** por estar ocupada por una pieza propia, tendrá derecho igualmente a mover un **PEÓN** que no hubiese partido de su línea de salida, cobrando de la **BANCA** el valor de la **REINA**, y así por segunda vez, pero si por tercera vez ocurriera, se pasará el turno, sin cobrar por esta tirada.

6º.- Cuando al tirar el **dado** no se pueda mover pieza, al igual que con la **REINA**, se tendrá derecho a mover un **PEÓN** que no hubiese partido de su línea de salida, (sí todos los **PEONES** se hubieran movido, no se podrán utilizar, sí no es en el caso de que salga su figura en el **dado**), teniendo que correr el turno sin mover.

7º.- La **victoria** la conseguirá, el primer jugador que ocupe la casilla donde esté situado un **REY** adversario (ver punto 4.9). Por consenso previo, se podrá alargar la partida hasta dar **mate** a todos los adversarios, en ese caso se procederá según el punto 6.12.

La modalidad del **dado**, también se podrá jugar en pareja o por equipos haciendo rueda dentro de los mismos, colocándose después de tirar, el último (de ahí, que digamos que **AJETREO** no tiene límites de jugadores).

* ¿Cómo saber si las partidas las han ganado los inteligentes o los cultos jugando con preguntas?

Si al dar el **jaque mate** se dispusiera de **menos euros** que su oponente, se podría decir que la partida la ha ganado por **inteligencia**, por el contrario si dispone de más, la habrá ganado por mayor **cultura** o por ser más completo.

Autor : Santiago del Rio Porras

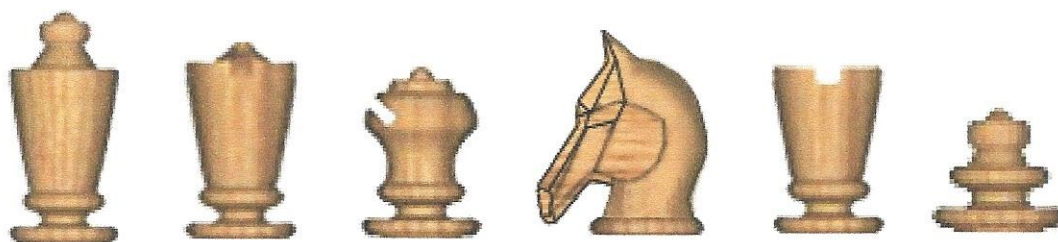
DISEÑO DE BILLETES "EURODREZ"



FIGURA 13

Autor : Santiago del Rio Porras

MINI FIGURAS AJETREO.



REY

REINA

ALFIL

CABALLO

TORRE

PEÓN

FIGURAS AJETREO REALIZADAS EN LOS 4 COLORES BÁSICOS.



MODELO AJETREO

DADO.



Autor : Santiago del Rio Porras

DISEÑO DE CAJA DE EMBALAJE

AJETREO:
¿Quiénes ganarán las partidas los inteligentes o los cultos?
Repasa tus asignaturas jugando al ajedrez

AJETREO
UN AJEDREZ CON MUCHO JALEO

Ajedrez con dados:
La modalidad "estrella" de AJETREO para los amantes de los juegos de azar o para iniciarse en este deporte de una forma divertida.

Contenido de la caja:
Un tablero impreso por las dos caras
16 piezas de ajedrez para cada color básico
4 cubiletes con 4 caras, 4000 preguntas (según versión)
1 paquete de billetes Eurodrez
1 juego de tarjetas con más de 2.000 preguntas de cultura general
1 Manual con las Reglas de Juego

AJEDREZ EN PAREJA:
Una de las modalidades de AJETREO para disputar partidas serias y competitivas disfrutando de la batalla más bonita sobre tablero jamás librada.

Captura las piezas de tus enemigos y gana puntos "EURODREZ".

Para todas las edades

Autor : Santiago del Rio Porras

VÍDEO-JUEGO

En el vídeo-juego de **AJETREO** se podrá seleccionar el perfil del jugador, edad, curso, sexo, etc., realizando campeonatos interinos de todos los cursos, con las asignaturas propias del mismo. Además se podrán almacenar las partidas finalizadas, como las pendientes de completar.

AJETREO permitirá partidas **on line** dentro de una red local de ordenadores, y a través de los teléfonos móviles. De esta manera se aumenta la proyección del juego compartiendo las posibilidades de diversión con personas del mismo curso, grupo, colegio, asociación, etc.

Al instalar el vídeo-juego de **AJETREO** en un ordenador, se incluirá una base de datos para cada jugador que se registre, por tanto se tendrá la facilidad de observar las estadísticas de progreso de los jugadores y comparar el temario en los que más fuertes se encuentran, puntos obtenidos y también el más débil para potenciarlo, preguntas falladas etc. En el caso de una red local de ordenadores, por ejemplo, el aula de informática de una escuela, uno de ellos, se instalará como **anfitrión o maestro**, donde además de la base de datos, albergará las estadísticas de todos los jugadores dados de alta en cada ordenador por cursos y edades. Esta información es muy importante para el profesor de cada asignatura, jefe de estudios y para los tutores o padres, por que permite ver con claridad el grado de aprendizaje que lleva el alumno, sin la tensión de un examen oral, manifestando de una forma divertida todo lo que sabe y sin poder copiar ni utilizar "chuletas" como en los exámenes escritos. Además permite una mayor integración entre profesor y alumno o padre e hijo, ya que puede ser jugado al mismo tiempo por todos, para cada nivel específico.

AJETREO no sólo pretende conseguir los objetivos de este proyecto en sí mismo, sino también promover el acceso a niños, adolescentes y adultos a las nuevas tecnologías, de una manera sencilla, para aquellos cuyo contacto con ordenadores o Internet, ha sido menor o están situados en una fase inicial.

Autor : Santiago del Rio Porras

EL PORTAL DE INTERNET.

Para proporcionar una plataforma genérica a este juego y que todas las personas puedan jugar desde cualquier lugar, **AJETREO** podrá tener también presencia en Internet.

El portal de **AJETREO** en Internet, será el soporte ideal para albergar todos los contenidos relacionados con el juego, puesto que es el medio más moderno y de mayor crecimiento y divulgación para integrar a personas de todas las edades y sexo que quieran divertirse y aprender en igualdad de condiciones.

Como ya se mencionó en el punto anterior, la base de datos general de cada video-juego instalado o bien la del equipo **anfitrión o maestro** en una red local, se podrá guardar en el servidor de Internet de **AJETREO**. Estas estadísticas podrán ser consultadas por todos aquellos colegios o particulares que estén registrados en el portal, permitiendo así, la fluidez y el control de la información almacenada.

El acceso a este portal podrá permitir la financiación del mismo en su momento por una cuota anual a cada colegio o particular, facilitando el acceso gratuito a las personas discapacitadas y al desarrollo que ello necesita.

Dentro del portal no sólo se podrá jugar, sino que podrán existir foros de debate y áreas de consultas.

El juego podrá tener un acceso especial dependiendo de si es un colegio, instituto o particular a sus datos específicos y una estadística global de los campeonatos que se realicen para seguimiento de los mismos, ver la clasificación final y en cada momento de los participantes por edad, curso, sexo, colegio, localidad, provincia, o comunidad autónoma.

Autor : Santiago del Rio Porras

AJETREO

AJETREO no sólo concentra la ilusión por ofrecer una alternativa de proyección personal y diversión para cualquier persona, sino, especialmente a nuestros niños y adolescentes.

Durante el desarrollo de **AJETREO** se ha incidido y reflexionado especialmente en la lucha contra la violencia, el fracaso escolar y a favor de la integración social.

En la propia experiencia y en la de profesores y alumnos consultados, este juego posee las características necesarias para fomentar todo ello. Tanto en las propias alegaciones como en las reflexiones de técnicos de educación de Ayuntamientos en Madrid, así como la de psicólogos y sociólogos especialistas en la docencia, se coincide que **AJETREO** consigue de una forma divertida el aprendizaje de las asignaturas, con unos resultados posiblemente mejores, que por mecanismos convencionales o al uso. Esta técnica de aprender jugando, se utiliza actualmente en la enseñanza de idiomas, como parte indispensable del instrumento docente y utilizado en países como Finlandia, (país líder en Europa, en sistema educativo).

En **AJETREO** se funden todos los aspectos necesarios para la integración social, pero también para la familiar, permitiendo que padres e hijos puedan jugar juntos para repasar. Sin duda **AJETREO** es una ayuda para todos y potencia la progresión cultural, así como la intelectual de cada individuo, sin la presión habitual de las evaluaciones convencionales, mitigada por el juego en sí mismo.

AJETREO, inteligencia y cultura, dos ingredientes para conseguir posiblemente la lucha más bonita sobre tablero jamás contada.

AJETREO, diversión garantizada para los amantes de los juegos de azar a través de la modalidad del **dado**.

AJETREO, deporte mental. Si todos ellos normalmente se disputan en equipo ¿ por qué no se va a poder jugar al **AJEDREZ** de la misma forma ?

Autor : Santiago del Rio Porras

** Creo sinceramente que si todos colaboramos en este proyecto, los resultados de audiencia y de formación en todos los sentidos de los adolescentes serán sorprendentes, siendo posiblemente un programa concurso candidato a cualquier galardón cultural, como por ejemplo, los premios TP, etc.*

Por otra parte, como vídeo-juego y juego de mesa, "AJETREO" tiene muchas posibilidades de ser la apasionante novedad del nuevo siglo, por los ingredientes de cultura y estrategia que ofrece, si no es así, por lo menos lo he intentado.

EL AUTOR

AUTOR:

SANTIAGO DEL RIO PORRAS

c / La del manojo de rosas, 63 5º B

Ciudad de los Ángeles

28041-MADRID

Tlf. 91 3178457

Móvil 600320228



Muy divertido y serio a la vez, AJETREO es un juego trepidante para todas las edades, con o sin conocimientos previos de ajedrez.

Aprender tus asignaturas jugando con los amigos es ahora otro tipo de experiencia !!Vivela!!

Si quieres iniciarte en el ajedrez y llegar a ser un gran maestro !!Este es tu juego!!

AJETREO, diversión garantizada para los amantes de los juegos de azar.

Autor : Santiago del Rio Porras