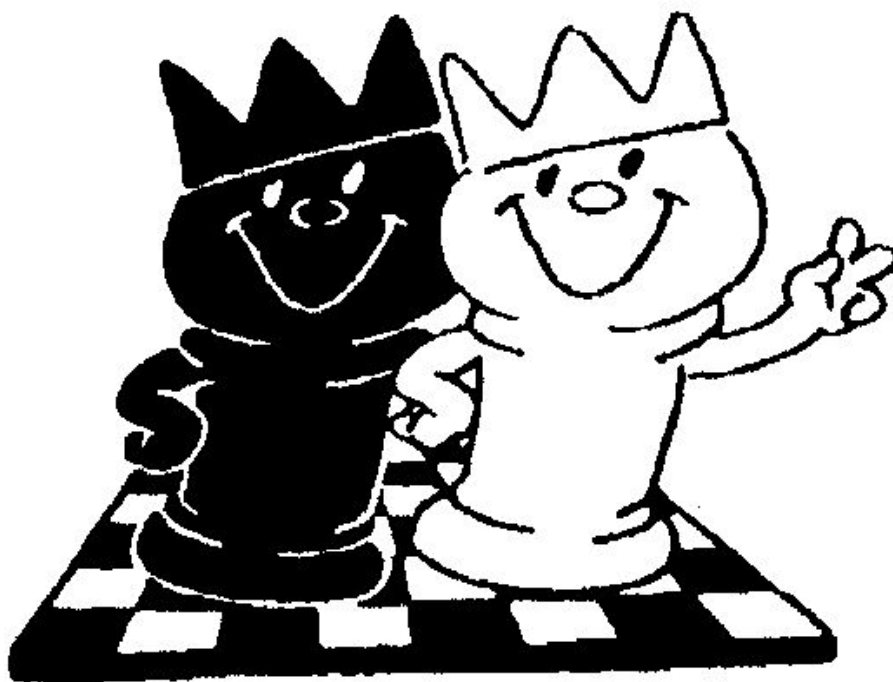


Ajedrez elemental

Curso básico de ajedrez por un aficionado para aficionados



Andrés Manzanares

Copyright © 2008 Afichess

Índice

- Un poco de historia..... 03
- Aspectos básicos: tablero, piezas y sus movimientos..... 04
- Fases de la partida. Reglas básicas y notación de las partidas..... 12
- Aspectos del juego: victoria, tablas y derrota de una partida..... 15
- Aperturas: nociones básicas, celadas, gambitos, etc..... 16
- Aperturas: árbol general de variantes..... 17
- Medio juego: nociones básicas..... 21
- Estrategia básica..... 22
- Táctica básica (1ª parte)..... 24
- Táctica básica (2ª parte)..... 28
- Finales: conceptos básicos..... 31
- Finales de piezas (1ª parte)..... 36
- Finales de piezas (2ª parte)..... 40
- Consideraciones finales: ajedrez de competición, reglamentación..... 42

Introducción

Bienvenido a este curso básico de ajedrez. En esta sección pretendo exponer mis limitados conocimientos como aficionado a cualquiera que quiera iniciarse en este apasionante juego. Espero que al aficionado le proporcione tantos momentos agradables como a mí.

En mi opinión, el ajedrez no es difícil de aprender, depende del interés y trabajo de cada uno dedicado al ajedrez. Con estas lecciones no jugará como un Maestro (sino yo no sería un aficionado), pero sientan las bases para ir progresando en su juego si se le dedica el tiempo y trabajo necesarios.

Durante las siguientes páginas se desarrollarán los aspectos básicos del juego como: el tablero, las piezas y sus movimientos, notación, reglas, táctica y estrategia a nivel básico, etc.

Un poco de historia

Para encontrar el origen del ajedrez nos tendremos que remontar al s.VI en la India. Su nombre original era Chaturanga (o juego del ejército) y cuenta una leyenda árabe fue inventado por un brahmán para un joven rajá, teniendo como elementos básicos un tablero de 64 casillas blancas y negras y dos ejércitos de 16 figuras cada uno. Dicho juego tiene como particularidad de que el rey, pese a ser la pieza más importante, no podía hacer nada sin sus súbditos. Ante tal admirable invención, el rajá le concedió el premio que deseara. Gozando de dicha ocasión, el sabio brahmán le quiso dar una lección de humildad: se contentó con 1 grano de trigo por la primera casilla del tablero, 2 por la segunda, 4 por la tercera, 8 por la cuarta y así sucesivamente, doblando la cantidad de la casilla anterior. El joven rajá, sin pensarlo mucho, se la concedió. Una vez concluidos los cálculos, resultó que era imposible realizar su deseo debido a que para conseguir la cantidad de trigo exigida (la cantidad es 18.446.744.073.709.551.615) se necesitarían cultivar aproximadamente *¡¡76 veces!!* toda la superficie de la tierra.

Pronto el juego se fue extendiendo, comenzando por Persia (donde datan las primeras referencias literarias al juego y de ajedrecistas: Vasav, s.VII) y posteriormente por toda Asia. Posteriormente se introduce en el mundo árabe, siendo muy popular con el nombre de shatranj. Los árabes fueron los primeros en estudiar con una cierta profundidad el juego, plasmado en varios libros y en desarrollar el sistema algebraico.

Su introducción en Europa se remonta a la conquista de la península Ibérica por el Islam (principios s.VIII) y poco a poco se va extendiendo por toda ella de oeste a este. A partir de entonces se van desarrollando aún más los tratados y todo lo referente al juego. Posteriormente los vikingos y los cruzados también lo practicaron como entretenimiento entre guerras. En esta época van apareciendo paulatinamente variantes del ajedrez, colecciones de problemas, desarrollo de nuevas reglas (como avanzar 2 casillas el peón en su primer movimiento [finales s.XIII]), etc.

Debido a su situación, durante la edad media España e Italia fueron los lugares donde más se desarrolló y practicó. En 1283 el rey Alfonso X el Sabio traduce y ajusta las normas árabes del juego en el manuscrito 'Libro del Acedrex'. Pero poco a poco los mejores jugadores irán apareciendo en Francia e Inglaterra, siendo éstos generalmente de carácter noble, a causa del aumento del número de partidas jugadas, pequeños torneos, etc.

Durante el s.XVI aparecen los primeros ajedrecistas de renombre como Lucena (el primer manual del ajedrez), Damiano, Ruy López, ... además de las primeras asociaciones o clubes de ajedrez como medio de progreso en dicho juego y varias normas añadidas como el enroque, tablas en 50 movimientos, etc. Posteriormente en el s.XVII van apareciendo las primeras academias en las cuales se aprende y avanza en dicho juego, aunque a partir del s.XVIII se van a producir unos avances nunca vistos. Philidor, Ponziani, Allgaier,... aportan al juego los conceptos elementales de estrategia y táctica; y se establecen los principios básicos de las aperturas, medio juego y finales. Como curiosidad aparece el primer autómatas de jugar al ajedrez, llamado 'El Turco'.

A comienzos del s.XIX, se celebra el primer match de importancia por ser el mejor jugador del momento: La Bourdonnais- McDonnell, ganado por el primero. Aparecen ya jugadores de la talla de Staunton, Anderssen, Blackburne, Morphy, Petrov, Zukertort,...(los de la "vieja escuela"). Los

premios en los torneos empiezan a ser considerables por lo que comienzan a aparecer los profesionales. Otra novedad resulta la aparición de los relojes para el control de la duración de las partidas. A finales del s.XIX se celebra el primer Match por el Campeonato del Mundo entre Steinitz y Zukertort ganando el primero y proclamándose primer campeón del mundo oficial. A partir de entonces, cada cierto tiempo se celebraría dicho match entre el campeón y un aspirante (generalmente el jugador más fuerte aparte del campeón).

En 1914 se celebra en San Petersburgo prestigioso torneo en el cual el zar Nicolás II designa a los 5 finalistas (José Raul Capablanca, Emanuel Lasker, Alexander Alekhine, Siegbert Tarrasch y Frank Marshall) con el título de "Gran Maestro", nuevo título para los ajedrecistas de mayor nivel. A partir de entonces, el número de maestros y grandes maestros va en constante aumento debido al progresivo aumento del nivel ajedrecístico. Hasta entonces, todos los torneos y los campeonatos del mundo fueron realizados y controlados por particulares y el propio campeón. El 20-7-1924 se funda la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), que controlará el juego en todo el mundo: campeonato del mundo, torneos de cierta importancia, las olimpiadas, ... A continuación se muestra los matches por el campeonato del mundo:

1886	Steinitz,Whilhem – Zukertort,Johannes Hermann	12.5 – 7.5
1889	Steinitz,Whilhem – Chigorin,Mikhail	10.5 – 6.5
1891	Steinitz,Whilhem – Gunsberg,Isidor	10.5 – 8.5
1892	Steinitz,Whilhem – Chigorin,Mikhail	12.5 – 10.5
1894	Lasker,Emanuel – Steinitz,Whilhem	12 – 7
1897	Lasker,Emanuel – Steinitz,Whilhem	12.5 – 4.5
1907	Lasker,Emanuel – Marshall, Frank	11.5 – 3.5
1908	Lasker,Emanuel – Tarrasch,Siegbert	10.5 – 5.5
1910	Lasker,Emanuel – Schlechter,Carl	5 – 5
1910	Lasker,Emanuel – Janowski,David	9.5 – 1.5
1921	Capablanca,José Raul – Lasker,Emanuel	9 – 5
1927	Alekhine,Alexander – Capablanca,José Raul	18.5 – 15.5
1929	Alekhine,Alexander – Bogoljubow,Efim	15.5 – 9.5
1934	Alekhine,Alexander – Bogoljubow,Efim	15.5 – 10.5
1935	Euwe,Max – Alekhine,Alexander	15.5 – 14.5
1937	Alekhine,Alexander – Euwe,Max	15.5 – 9.5
1948	Botvinnik,Mikhail (Torneo)	-
1951	Botvinnik,Mikhail – Bronstein,David	12 – 12
1954	Botvinnik,Mikhail – Smyslov,Vassily	12 – 12
1957	Smyslov,Vassily – Botvinnik,Mikhail	12.5 – 9.5
1958	Botvinnik,Mikhail – Smyslov,Vassily	12.5 – 10.5
1960	Tal,Mikhail – Botvinnik,Mikhail	12.5 – 8.5
1961	Botvinnik,Mikhail – Tal,Mikhail	13 – 8
1963	Petrosian,Tigran – Botvinnik,Mikhail	12.5 – 9.5
1966	Petrosian,Tigran – Spassky,Boris	12.5 – 11.5
1969	Spassky,Boris – Petrosian,Tigran	12.5 – 10.5
1972	Fischer,Robert James – Spassky,Boris	12.5 – 8.5
1975	Karpov,Anatoly – Fischer,Robert James	No presentado.
1978	Karpov,Anatoly – Korchnoi,Victor	16.5 – 15.5
1981	Karpov,Anatoly – Korchnoi,Victor	11 – 7
1984	Karpov,Anatoly – Kasparov,Gary	25 – 23
1985	Kasparov,Gary – Karpov,Anatoly	13 – 11
1986	Kasparov,Gary – Karpov,Anatoly	12.5 – 11.5
1987	Kasparov,Gary – Karpov,Anatoly	12 – 12
1990	Kasparov,Gary – Karpov,Anatoly	12.5 – 11.5
1993	Kasparov,Gary – Short,Nigel (PCA)	12.5 – 7.5
1993	Karpov,Anatoly – Timman,Jan (FIDE)	12.5 – 8.5

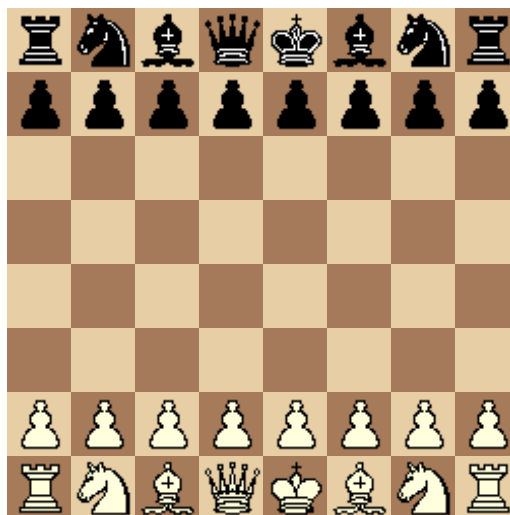
Ajedrez elemental

1995	Kasparov,Gary – Anand,Viswanathan (PCA)	10.5 – 7.5
1996	Karpov,Anatoly – Kamsky,Gata (FIDE)	10 – 8
1998	Karpov,Anatoly – Anand,Viswanathan (FIDE)	5 – 3
1999	Jalifman,Alexander – Akopian,Vladimir (FIDE)	3.5 – 2.5
2000	Anand, Viswanathan – Shirov,Alexei (FIDE)	3.5 – 0.5
2000	Krammik,Vladimir – Kasparov,Gary (PCA)	8.5 – 6.5
2001	Ponomariov,Ruslan – Ivanchuk,Vasili (FIDE)	4.5 – 2.5
2004	Kasimdzhinov, Rustam – Adams,Michael (FIDE)	4.5 – 3.5
2004	Krammik,Vladimir – Leko,Peter (PCA)	7 – 7
2005	Topalov, Veselin (Torneo, FIDE)	–
2006	Krammik,Vladimir – Topalov, Veselin (Reunificación, FIDE)	6 – 6

Aspectos básicos: tablero, piezas y sus movimientos.

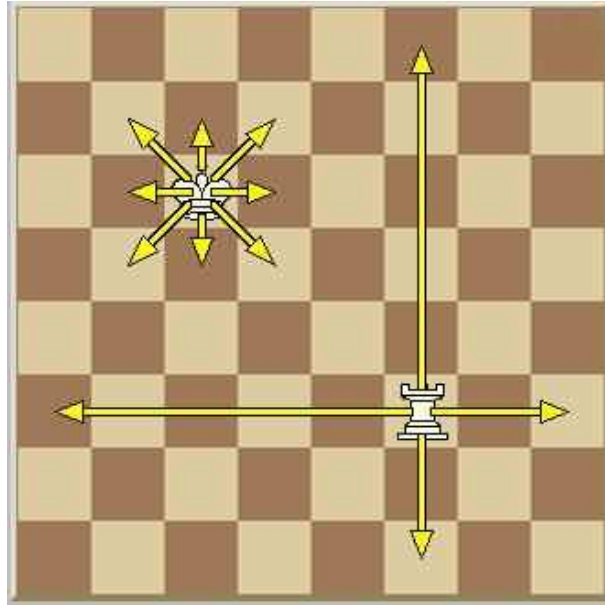
Como cita el primer artículo del reglamento de ajedrez promulgado por la FIDE, el ajedrez es un juego entre 2 personas (a una le corresponderá las piezas blancas y al contrario las piezas negras) que se juega en un tablero cuadrado de 64 casillas (32 claras o "blancas" y 32 oscuras o "negras" distribuidas de forma alternada por el tablero de dimensiones 8x8 casillas) realizando sus correspondientes movimientos de forma alternada.

El tablero está formado por 8 filas (líneas horizontales) y 8 columnas (líneas verticales), siendo importante que la casilla correspondiente a la esquina inferior derecha de cada jugador sea siempre blanca. Las cuatro primeras columnas, empezando por la izquierda, corresponden al "flanco de dama" y las cuatro restantes al "flanco de rey". A continuación se muestra el tablero en su posición inicial:



El rey

Es la pieza principal de cada bando. Al comienzo de la partida, fundamentalmente tiene una función defensiva; sin embargo, al final de ésta, si existen pocas piezas peligrosas, el rey pasa a tener una importante función de ataque. Sus posibles movimientos se pueden observar en el siguiente diagrama. Puede desplazarse a cualquiera de las casillas colindantes. Al ser la pieza más importante, no puede trasladarse a una casilla si ésta está dominada o atacada por una pieza enemiga (al contrario que el resto de las piezas).

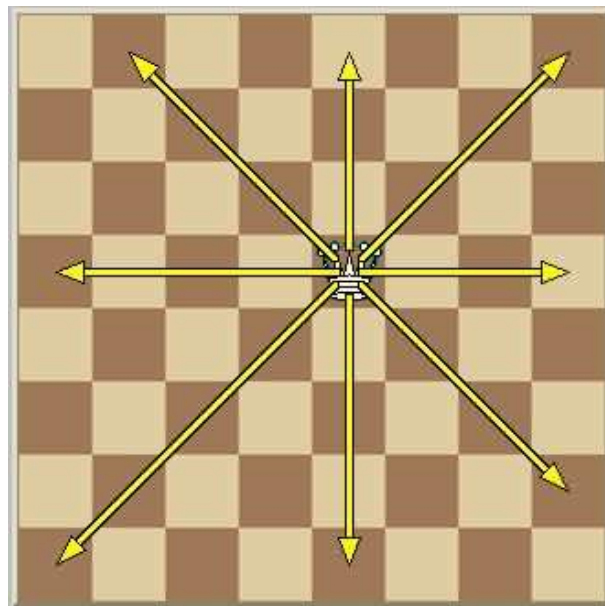


La torre

Pieza mayor que se mueve cualquier número de casillas a lo largo de las filas o columnas del tablero. Sus movimientos se pueden observar en el gráfico anterior. Es la segunda pieza más poderosa detrás de la dama. Generalmente esta pieza suele entrar en acción a partir de la mitad de la partida.

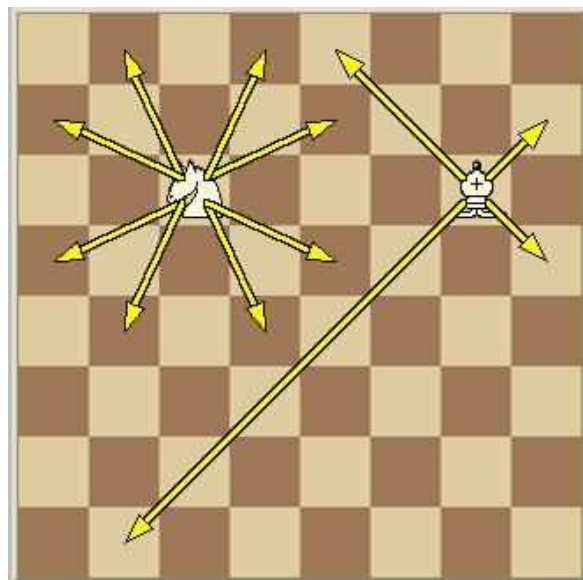
La dama

La pieza más poderosa de cada bando. Se puede mover cualquier número de casillas en horizontal, vertical o en diagonal, como se indica en el siguiente diagrama.



El alfil

La pieza menor que se desplaza cualquier número de casillas por las diagonales de un color, como se muestra en el siguiente gráfico. Cada bando cuenta con un alfil para las casillas blancas y otro para las negras.



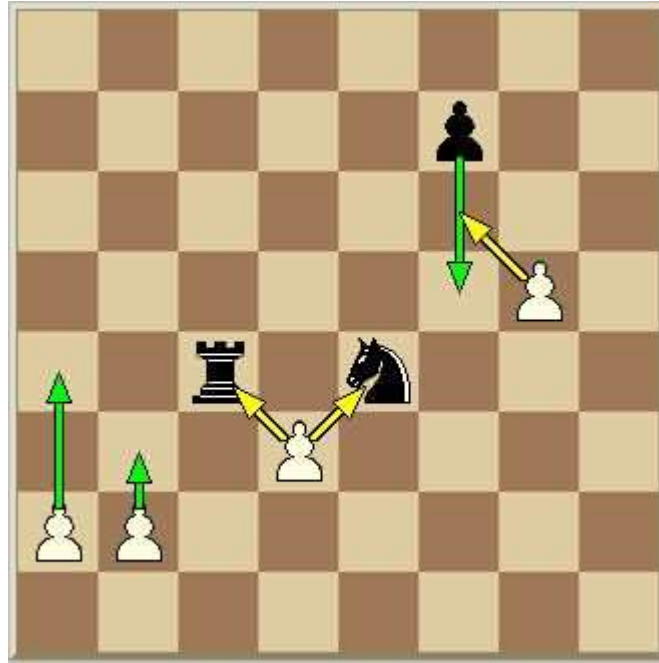
El caballo

La pieza menor que se desplaza en forma de "L", como se observa en el diagrama anterior. A diferencia del alfil, el caballo "salta" desde una casilla blanca a una negra y viceversa. También se observa que es una pieza de corto alcance, indicada para posiciones defensivas.

El peón

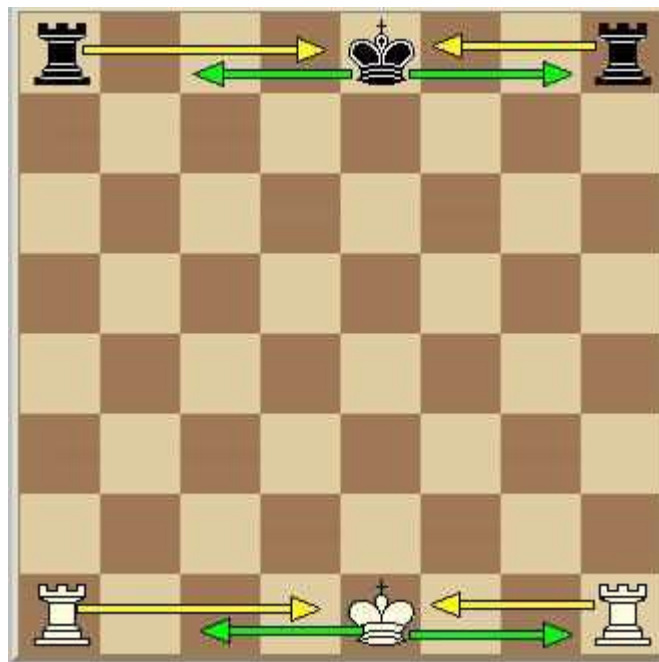
Es la pieza de menor valor, en principio. Se mueve de una en una casilla, siempre hacia adelante, excepto en su primer movimiento: si quiere y no hay ningún obstáculo, puede avanzar 2 casillas en vez de una. En el caso del peón, no captura en el mismo sentido en el que avanza, como el resto de las piezas, sino que captura en diagonal. Durante la partida puede ocurrir que el peón alcance la octava casilla del tablero. En este caso se dice que promociona o corona, transformándose en dama, torre, alfil o caballo del mismo color del propio bando no siendo legal que se transforme en rey (rey sólo hay uno), seguir siendo peón (sería una pieza inútil en el extremo del tablero: no atacaría nada y no se podría mover) o en una pieza del bando contrario (no sería lógico). Así se pueden llegar a tener hasta 9 damas o 10 torres (o caballos o alfiles) sin ningún problema (no suele ocurrir nunca).

El peón dispone de un movimiento especial llamado "comer al paso". Ocurre, por ejemplo, cuando un peón blanco está en la quinta fila y un peón negro de una columna adyacente avanza 2 casillas hacia adelante, colocándose a su lado. Ahora el peón blanco, si quiere, en la jugada inmediatamente a continuación, puede "comer" al peón negro como si éste hubiera avanzado sólo una casilla, sino pierde ese derecho. En el siguiente diagrama se aprecia lo descrito anteriormente.



El enroque

Jugada especial en la que intervienen dos piezas: el rey y la torre. Hay dos clases de enroque: corto y largo. En el enroque corto el rey se desplaza dos columnas hacia su torre y la torre dos columnas hacia su rey. En el enroque largo el rey se desplaza dos columnas hacia su torre y la torre tres columnas hacia su rey. En el siguiente diagrama se aprecia más fácilmente.



Para la validez del enroque se tiene que cumplir lo siguiente:

- El rey y la torre no deben haber realizado ningún movimiento anteriormente.
- No debe haber ninguna pieza entre el rey y la torre.
- No debe haber ninguna casilla por la que pase el rey o en la que se sitúa finalmente que esté atacada por las piezas del bando contrario.
- El rey no se debe encontrar en jaque (se explica más adelante).

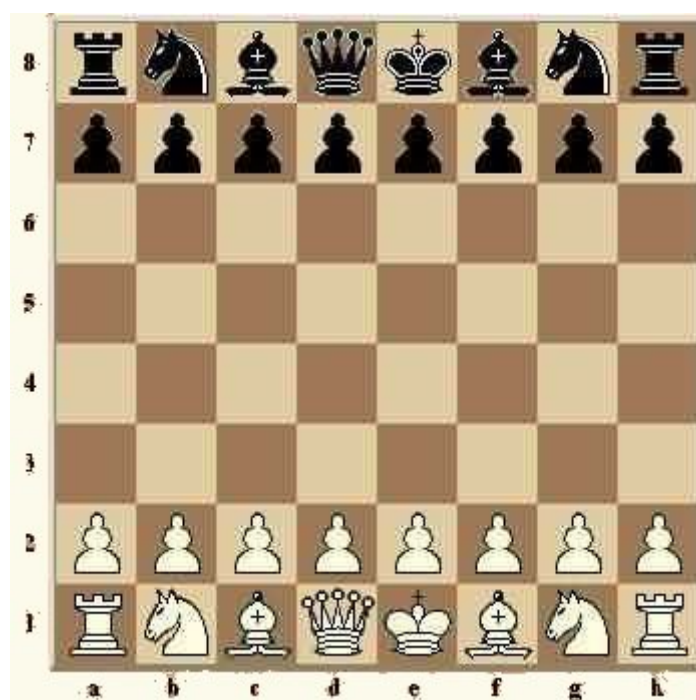
El enroque sólo se puede realizar una vez (el largo o el corto) por cada bando durante la partida y sirve comúnmente como medida defensiva en el inicio de la partida.

Fases de la partida. Reglas básicas y notación de las partidas.

Para facilitar la anotación y publicación de partidas, análisis,... se disponen de numerosos sistemas de anotación entre los que destacan el sistema algebraico (recomendado por la FIDE) y el sistema descriptivo (suele aparecer en libros y publicaciones menos recientes).

Sistema algebraico

Las casillas del tablero se codifican como un sistema de coordenadas (ver siguiente diagrama):



Las 8 columnas se nombran con las letras a, b, c, d, e, f, g y h y las 8 filas de 1 a 8 tal y como se ve en el diagrama anterior.

Cada pieza se indica con su letra inicial (en revistas, libros, etc se recomienda el uso de figurillas) excepto el peón que no se indica nada. Para la representación de los movimientos hay dos variantes: la completa y la abreviada (la que usaremos por comodidad). En la completa cada movimiento se representa por la inicial de la pieza, casilla inicial y casilla final. En la abreviada se suprime la casilla inicial (en el caso de los peones sólo se indica la casilla final). En ambos casos, cuando se realiza una jugada de captura se inserta "x" entre: a) la casilla inicial y la final (completa); b) la inicial de la pieza y la casilla final. En el caso de los peones se inserta entre la columna de la casilla inicial y la casilla final. Si ocurre una captura al paso, se añade "a.p."

En el caso de que dos piezas iguales puedan ir a una misma casilla, la pieza que se mueve se indica así: (a) si ambas están en la misma fila: inicial de la pieza, columna de la casilla inicial y casilla final; (b) si están en la misma columna: inicial de la pieza, fila de la casilla inicial y casilla final; (c) si están en filas y columnas diferentes: se recomienda la opción (a). En caso de

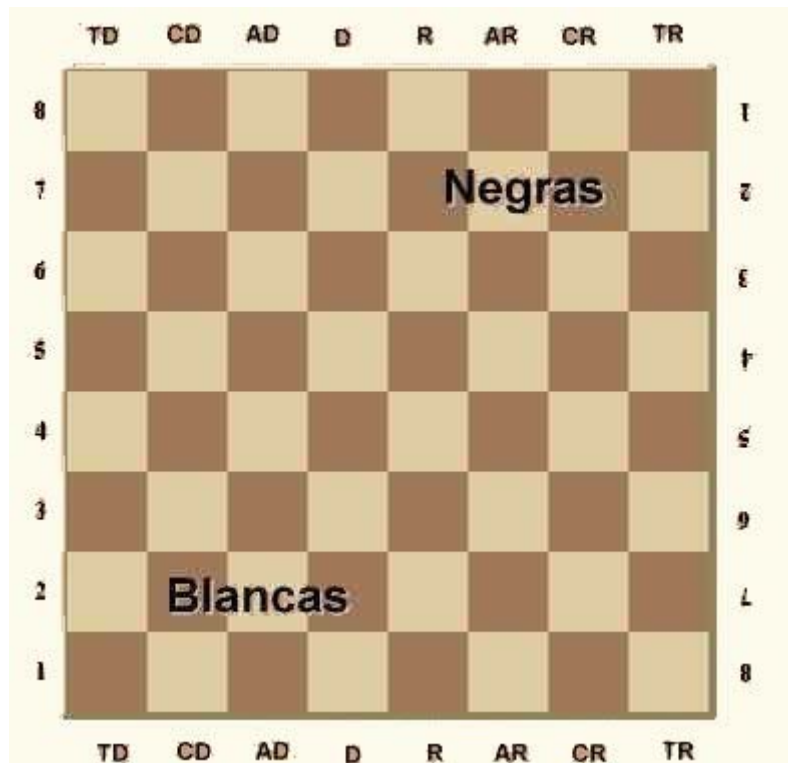
capturas, se inserta "x" antes de la casilla final. Si dos peones pueden capturar la misma pieza se indica mediante la columna de la casilla inicial, "x" y casilla final. En la coronación se indica la casilla final seguido de la inicial de la pieza en la que se transforma.

También se emplean ciertas abreviaturas como: "0-0" para el enroque corto, "0-0-0" para el enroque largo, "+" para el jaque, "++" o "#" para el mate. Otros símbolos utilizados (principalmente por comentaristas, análisis, etc) son: "!" buena jugada, "!!" excelente jugada, "?" mala jugada, "??" grave error, "!?" jugada interesante, "?!" jugada dudosa, etc.

He aquí un ejemplo de partida: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Ad2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Axc3 8.Axc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Ae2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15.a4 Cc5 16.Db4 Ab7 17.a5 ... etc.

Sistema descriptivo

En este sistema, cada jugador considera el tablero desde su punto de vista como se observa en el siguiente diagrama:



Las piezas se designan con su inicial (incluido el peón). Cada columna será llamada como la pieza de la primera fila. Ahora los movimientos se designan de esta manera: primero la inicial de la pieza, luego la fila de la casilla final seguido del nombre de la columna. Se puede abreviar omitiendo el flanco (Dama o Rey) si sólo esa pieza puede realizar ese movimiento. Si hay varias piezas que pueden realizar ese movimiento se debe anotar de la forma completa, sin abreviar para evitar confusiones.

Los símbolos de enroque, comentarios, jaque y captura son los mismos que en el sistema algebraico. A continuación un ejemplo de una partida: 1.P4R P4R 2.C3AR C3AD 3.A4A C3A 4.C5C P4D 5.PxP CxP 6.CxPA .RxC 8.D3A+ ...

Reglamento básico

A continuación se mencionan los aspectos básicos sobre la reglamentación que se tienen que tener en cuenta:

- (a) La partida la inicia siempre el jugador del bando blanco.
- (b) Cada jugada debe realizarse con una sola mano.
- (c) Pieza tocada, pieza movida.
- (d) No se puede rectificar una jugada.
- (e) El jugador debe tener un comportamiento correcto y deportivo.

Para el jugador que se inicia, son las reglas principales a aprender. Posteriormente se ampliarán esta serie de normas.

Fases de una partida de ajedrez

Normalmente la partida de ajedrez transita por las siguientes fases:

- (a) Apertura. (b) Medio juego. (c) Final.

La apertura es la fase en la que se desarrollan los caballos, alfiles, se pone en seguridad al rey,... Desarrollar significa desplegar las piezas de tal forma que empiecen a ejercer dominio y presión sobre el bando contrario. Finalizada la apertura nos metemos en el medio juego, donde verdaderamente se desarrolla la lucha entre ambos bandos mediante aspectos tácticos y estratégicos ideados por cada jugador. Si en esta fase ningún bando ha conseguido la victoria, se llega, una vez realizados los cambios entre piezas, a la fase final. En esta fase están presentes algunas piezas menores o/y mayores, peones y el rey, que desarrolla su poder ofensivo. Para acabar, hay que tener en cuenta lo siguiente: la apertura y el final gozan de un mayor estudio teórico que el medio juego.

Aspectos del juego: victoria, tablas y derrota de una partida.

Resultado de una partida de ajedrez

Como juego entre dos bandos, el objetivo principal es la victoria. Para ello hay que tratar de forzar el "*jaque mate*". Se entiende por "*jaque*" el ataque de una pieza al rey. En caso de jaque, el bando del rey que recibe el jaque está obligado a defenderse en la siguiente jugada. En este momento existen tres opciones posibles para ello:

- (a) mover el rey a una casilla donde no reciba jaque.
- (b) capturar la pieza que da el jaque.
- (c) intercalar una pieza propia entre el la pieza que da el jaque y el propio rey.

En caso de no poder defenderse del jaque, se termina la partida y se dice que el rey ha recibido "*mate*" y ha perdido la partida. En este punto, se gana una partida si se da alguno de estos casos:

- (a) si se da mate al rey contrario.
- (b) si el oponente abandona.
- (c) si el oponente consume todo su tiempo.

Puede darse el caso que ningún jugador puede dar el mate al oponente por diversas causas (no se tienen las suficientes piezas para dar el mate, igualdad , etc), en este caso se dice que la partida acaba en "*tablas*". Ocurre cuando:

- (a) por acuerdo entre ambos jugadores.
- (b) por "ahogo" del rey. Se produce cuando al bando que tiene el turno de juego no puede realizar ningún movimiento legal sin que esté en jaque.
- (c) por repetición de la misma posición tres veces seguidas. .
- (d) si se han hecho 50 movimientos consecutivos por parte de cada jugador sin que haya habido ningún movimiento de peón o captura de pieza.
- (e) por jaque continuo.
- (f) por insuficiente material para dar mate.

Aperturas: nociones básicas, celadas, gambitos, ...

Como se ha dicho anteriormente, la apertura consiste en desarrollar las piezas de tal forma que dominen el máximo espacio en el menor número de tiempos posible además de poner en seguridad el rey. Todas y cada una de las aperturas tiene sus propias ideas que han de ser comprendidas para un buen desarrollo de la apertura. Algunos de los aspectos a tener en cuenta durante la apertura son:

a) *La iniciativa*. Las blancas, debido a iniciar la partida, disponen de la iniciativa. Ello conlleva en ir por delante en el desarrollo de las fuerzas y en la ejecución de los planes, lo que supone una ligera ventaja si se obtienen los objetivos deseados. En cambio, las negras tratarán de anular dicha iniciativa o tratar de conseguirla.

b) *El desarrollo*. Es un concepto muy importante ya que supone la puesta en acción de las fuerzas para la realización posterior de los planes. Como consejo general cabe decir que cada jugada de apertura debe corresponder al desarrollo de una pieza distinta, salvo en algunas situaciones excepcionales.

c) *La idea*. Cada apertura lleva asociada unas ideas que reportarán una serie de posibilidades en el medio juego. El no comprender dichas ideas reportará que durante esta fase se quede en desventaja o en casos extremos, se pierda la partida. Conviene tener asimiladas las ideas generales de la apertura deseada y luego pasar al estudio de ciertas variantes específicas de nuestro gusto.

Asociadas a la apertura se encuentran los términos de *gambito* y *celada*. El gambito consiste en el sacrificio de material para obtener ciertas ventajas (ventaja de desarrollo, ataque prometedor, mejorar la posición o empeorar la contraria para obtener ciertas posibilidades tácticas, etc) que permitirán desnivelar la balanza a nuestro favor. Hoy en día hay pocos gambitos practicables, según la teoría, y en ellos se puede recuperar el material sacrificado. Ejemplos son el gambito de dama y el gambito de rey.

Las celadas son trampas tendidas con disimulo durante la apertura para obtener ciertas ventajas o ganar la partida. Es común que los principiantes caigan en ellas debido a su desconocimiento o excesiva "glotonería" y se vean obligados a abandonar la partida sin haber salido de la apertura. Por ello es necesario conocer las celadas en las aperturas y defensas favoritas de cada uno, para evitar disgustos prematuros.

Aperturas: árbol general de variantes.

En general, se pueden clasificar las aperturas del siguiente modo:

- a) Aperturas abiertas. Las que se inician con 1.e4 e5 y conllevan un juego dinámico con grandes posibilidades tácticas.
- b) Aperturas semiabiertas. Aquellas que a 1.e4 se contesta con otra jugada que no sea e5, tratando de ser un juego más lento.
- c) Aperturas cerradas. Aquellas que comienzan por otra jugada que no sea 1.e4. El jugador blanco trata de llevar el juego al terreno estratégico a base de maniobras.

A continuación se van a exponer las aperturas y defensas más usuales y conocidas no entrando en variantes muy específicas (para ello existen libros especializados y las bases de datos de partidas) sino sólo exponiendo aquellas de mayor relevancia. Para una mayor facilidad de búsqueda, las variantes están codificadas según la clave de la Enciclopedia de Aperturas.

Aperturas abiertas

Apertura Italiana: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 (C50–C59)

Una de las aperturas más antiguas (s.XVI). El juego en esta apertura es generalmente táctico, típico de las aperturas abiertas. Variantes principales:

- a) 3... Ac5 4.c3 (Ataque Moller) Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cbxd2 d5.
- b) 3... Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 (Greco–Steinitz) Cxe4 8.O–O Axc3.
- c) 3... Ac5 4.d3 (Giuoco Pianissimo) d6 5.Nc3 Cf6 6.Ag5.
- d) 3... Cf6 4.Cg5 (Defensa Dos Caballos clásica) d5 5.exd5 Ca5 6.Ab5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Ae2.

Apertura Española: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 (C60–C99)

Otra apertura del s.XVI muy popular en nuestros días siendo la preferida en los planteos abiertos. No es tan agresiva como la italiana pero posee un juego de corte más estratégico.

Variantes principales:

- a) 3... a6 (Morphy) 4.Aa4 Cf6 5.O–O Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 O–O.
- b) 3... Cf6 (Defensa Berlinesa) 4.O–O Cxe4 5.d4 Cd6 6.Axc6 dxc6 7.Dxd8+ Rxd8.
- c) 3... Cd4 (Bird) 4.Cxd4 exd4 5.O–O c6 6.Ac4 Cf6 7.Te1 d6.
- d) 3... Ac5 (Cordel o clásica) 4.c3 Cf6 5.O–O O–O 6.d4 Ab6 7.Ag5 h6 8.Ah4 d6.
- e) 3... d6 (Steinitz) 4.d4 Ad7 5.Cc3 exd4 6.Cxd4 g6 7.Ae3 Ag7 8.Dd2 Cf6.
- f) 3... f5 (Janisch) 4.Cc3 fxe4 5.Cxe4 d5 6.Cxe5 dxe4 7.Cxc6 Dg5 8.De2 Cf6.

Apertura Escocesa: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 (C45)

Apertura que data del s.XIX, rehabilitada actualmente por Kasparov. Las blancas tratan de apoderarse del centro que las negras tratan de neutralizar mediante jugadas de desarrollo.

Variantes principales: 3... exd4 4.Cxd4

- a) 4... Ac5 5.Ae3 Df6 6.c3 Cge7 7.Ac4 Ce5.
- b) 4... Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Cxc6 bxc6 7.Ad3 d5.
- c) 4... Dh4 (Steinitz) 5.Cb5 Ab4+ 6.c3 Aa5 7.Ad3 Cf6.

Gambito de Rey: 1.e4 e5 2.f4 (C30–C39)

Apertura clásica de ajedrez. Su juego es generalmente táctico, en el que las blancas consiguen un fuerte ataque. Muy usual en el siglo pasado, hoy es relativamente poco empleada en torneos magistrales, aunque suele ser empleada por jugadores noveles y de nivel medio. Variantes principales:

- a) 2... exf4 3.Cf3 d5 (Moderna) 4.exd5 Cf6 5.Ab5 c6 6.dxc6 Cxc6.
- b) 2... exf4 3.Cf3 g5 (Gambito de Caballo) 4.h4 g4 5.Ce5 d6 6.Cxg4 Cf6.
- c) 2... exf4 3.Cf3 d6 (Fischer) 4.Ac4 h6 5.d4 g5 6.0–0 Ag7.
- d) 2... exf4 3.Cf3 Ae7(Cunningham) 4.Cc3 Ah4+ 5.Re2 d6 6.d4 Ag4.
- e) 2... d5 (Falkbeer) 3.exd5 e4 4.d3 Cf6 5.dxe4 Cxe4 6.Cf3 c6.

Defensa Rusa o Petrov: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 (C42–C43)

Defensa ideada en el s.XIX de aparente agresividad, aunque lleva a una partida igualada. Usada regularmente por los Grandes Maestros actuales. Variantes principales:

- a) 3.Cxe5 d6 4.Cf3 Cxe4 5.d4 d5 6.Ad3 Ae7 7.0–0 Cc6.
- b) 3.d4 Cxe4 4.Ad3 d5 5.Cxe5 Ae7 6.0–0 0–0 7.c4 Cc6.

Aperturas semiabiertas

Defensa Siciliana: 1.e4 c5 (B20–B99)

Antigua defensa que data del s.XVI, hoy la jugada más usada en respuesta a 1.e4. De carácter agudo y táctico es la apertura más analizada en ajedrez. Las blancas suelen tener cierta ventaja espacial mientras que las negras suelen tener contrajuego en el ala de dama. Variantes principales:

- a) 2.Cc3 (Variante cerrada) Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.d3 d6 6.Ae3 e5.
- b) 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 (Rossolimo) g6 4.0–0 Ag7 5.c3 Cf6 6.Te1 0–0.
- c) 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 (Taimanov o Paulsen) 5.Cc3 Dc7.
- d) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5 (Richter–Rauzer).
- e) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ac4 (Sozin).
- f) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 (Dragón).
- g) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 (Scheveningen).
- h) 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 (Najdorf).

Defensa Francesa: 1.e4 e6 (C00–C19)

Sólida defensa de carácter posicional que es usada regularmente, aunque no tanto como la Defensa Siciliana. Presenta el inconveniente en que varias de sus líneas el alfil de dama tiene escasa movilidad y radio de acción. Variantes principales: 2.d4 d5

- a) 3.exd5 (Cambio) exd5 4.Ad3 Cc6 5.c3 Ad6 6.Cf3 Ag4.
- b) 3.e5 (Avance) c5 4.c3 Cc6 5. Cf3 Db6 6.a3 c4.
- c) 3.Cd2 (Tarrasch) c5 4.exd5 exd5 5.Cgf3 Cc6 6.Ab5 Ad6.
- d) 3.Cc3 Cf6 (Clásica) 4.Ag5 Ae7 5.e5 Cfd7 6.Axe7 Dxe7.
- e) 3.Cc3 Ab4 (Winawer) 4.e5 c5 5.a3 Axc3 6.bxc3 Ce7.

Defensa Caro–Kann: 1.e4 c6 (B10–B19)

Otra defensa sólida para aquellos que desean pocas complicaciones. Su principal inconveniente es que el caballo de dama no se puede desarrollar por c6 aunque con gran frecuencia se sitúa en d7, sobre todo en planteos altamente defensivos. Hoy no es rara su presencia en torneos magistrales. Variantes principales: 2.d4 d5

- a) 3.exd5 cxd5 4.c4 (Panov) Cf6 5.Cc3 e6 6.Cf3 Ae7.
- b) 3.e5 (Avance) Af5 4.Cf3 e6 5.Ae2 Cd7 6.0–0 Ce7.

- c) 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 (Bronstein) 5.Cxf6+ gxf6 6.c3 Af5.
- d) 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 (Steinitz) 5.Cf3 Cgf6 6.Cxf6+ Cxf6.
- e) 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Af5 (Clásica) 5.Cg3 Ag6 6.h4 h6.

Aperturas cerradas

Gambito de Dama: 1.d4 d5 2.c4 (D06–D69)

Antigua apertura ya mencionada en el s.XVI y actualmente muy practicada y extensamente analizada, comparable sólo con la Defensa Siciliana. El juego se desarrolla por senderos posicionales y lucha de maniobras, donde las blancas suelen tener mayor espacio de maniobra aunque las negras suelen tener posiciones sólidas con contrajuego. Variantes principales:

- a) 2... c6 (Defensa Eslava) 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dxc4 5.a4 Af5 6.e3 e6.
- b) 2... dxc4 (G.D.Aceptado) 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Ac4 c5 6.0–0 a6.
- c) 2... e6 (G.D.Rehusado) 3.Cc3 c5 (Tarrasch) 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3 Cf6.
- d) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.cxd5 (Cambio) exd5 5.Ag5 c6 6.Dc2 Ae7.
- e) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ag5 Ae7 5.e3 O–O 6.Cf3 h6 7.Ah4 Ce4 (Lasker).
- f) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ag5 Ae7 5.e3 O–O 6.Cf3 h6 7.Ah4 b6 (Tartakower).
- g) 2... e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 O–O 6.Cf3 Cbd7 (Ortodoxa) 7.Tc1 c6.

Defensa Grunfeld: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 (D80–D99)

Una de las típicas defensas indias en las cuales se trata de dominar el centro mediante movimientos de piezas menores. En este caso el alfil de rey negro pasa a la gran diagonal (a1–h8) para hacer notar su influencia. Las blancas suelen tener más espacio pero las negras tienen potencialmente más recursos. Variantes principales:

- a) 4.cxd5 (Cambio) Cxd5 5.e4 Cxc3 6.bxc3 Ag7 7.Cf3 c5.
- b) 4.Cf3 Ag7 5.Db3 (Var. Rusa) dxc4 6.Dxc4 0–0 7.e4 Ag4.
- c) 4.Cf3 Ag7 5.Af4 0–0 6.e3 c5 7.dxc5 Da5.

Defensa Nimzoindia: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 (E20–E59)

Es una de las defensas más populares actualmente. Se desarrolla el alfil de rey impidiendo la construcción por parte de las blancas de un centro bastante poderoso. Aún así, las blancas tienen algo más de espacio aunque las negras tienen un desarrollo algo mejor con numerosas posibilidades tácticas. Variantes principales:

- a) 4.a3 (Saemisch) Axc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 Cc6 7.Ad3 d6.
- b) 4.Dc2 (Capablanca) c5 5.dxc5 0–0 6.Cf3 Ca6 7.g3 Cc5.
- c) 4.e3 (Rubinstein) 0–0 5.Ad3 d5 6.Cge2 c5 7.cxd5 cxd4.
- d) 4.e3 0–0 5.Cf3 d5 6.Ad3 c5 7.0–0 dxc4.

Defensa India de Rey: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 (E60–E99)

Otra de las defensas más populares junto con la Nimzoindia. Es una defensa muy sólida y elástica, debido a ello es muy empleada por los maestros de ajedrez. Como siempre, las blancas tienen más libertad espacial que es contrarrestada por las posibilidades de ataque por parte de las negras. Variantes principales: 4.e4 d6

- a) 5.f4 (Cuatro peones) 0–0 6.Ae2 c5 7.Cf3 cxd4.
- b) 5.f3 (Saemisch) 0–0 6.Ae3 e5 7.d5 c6.
- c) 5.Cf3 (Clásica) 0–0 6.Ae2 c5 7.d5 e6.
- d) 5.Cf3 0–0 6.Ae2 e5 7.0–0 (Ortodoxa) Cc6 (Ataque Yugoslavo).
- e) 5.Cf3 0–0 6.Ae2 e5 7.0–0 Cbd7.

Apertura Inglesa: 1.c4 (A10–A39)

Esta apertura es cada día más popular debido a su gran flexibilidad y posibilidades, siendo posible transponer a otras aperturas. Variantes principales:

- a) 1... Cf6 2.Cc3 e6 3.e4 c5 4.e5 Cg8 5.Cf3 Cc6 6.d4 cxd4.
- b) 1... e5 2.Cc3 Cc6 (Siciliana Invertida) 3.Cf3 Cf6 4.g3 d5 5.cxd5 Cxd5 6.Ag2 Cb6.
- c) 1... e5 2.Cc3 Cf6 3.g3 c6 (Keres) 4.Ag2 d5 5.cxd5 cxd5 6.Db3 Cc6.
- d) 1... c5 (Simétrica) 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.Cf3 Cf6 6.0–0 0–0.
- e) 1... c5 2.Cf3 Cf6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e6 5.Cc3 Cc6 6.g3 Db6.

Medio juego: nociones básicas.

Es la segunda fase de la partida, durante la cual se van a desarrollar las maniobras tácticas de cada uno de los bandos para obtener sus respectivos objetivos. Del buen desarrollo de la apertura se determinará el carácter de la lucha. Una apertura defectuosa derivará en un medio juego con numerosos problemas y puntos débiles que pueden ser objetivo de nuestro adversario. En cambio, una apertura relativamente correcta supondrá un medio juego igualado o con alguna ventaja. En comparación con las otras fases del juego, es la menos estudiada por la dificultad de obtener resultados concretos, como en el caso de las aperturas o el final. Del estudio con el paso del tiempo, se han obtenido una serie de parámetros a tener en cuenta durante el medio juego:

a) El tiempo. Es un aspecto esencial, ya que para tratar de obtener ventaja se tiene que realizar cualquier plan en el menor tiempo posible, sin pérdidas inútiles de tiempos, tratando de adelantarnos al contrario.

b) El espacio. Otro aspecto importante: quien disponga de mayor radio de acción de sus piezas podrá obtener ventaja al tener más posibilidades tácticas que el contrario.

c) El desarrollo. El grado de desarrollo de las fuerzas es fundamental ya que de ello dependen las posibilidades tácticas de nuestro bando. Un mayor desarrollo que el contrario desembocará en una cierta ventaja a la hora de ejecutar nuestras maniobras tácticas.

d) Cambio de piezas. Consiste en eliminar ciertas piezas enemigas para disminuir el poder ofensivo del contrario. Para obtener ventaja no solo tenemos que tratar de imponer nuestro poder ofensivo sino que también tenemos que anular el del oponente.

e) Estructura de peones. Es de especial importancia con vistas al paso al final ya que puede determinar el resultado de la lucha dependiendo de la buena o mala disposición de dicha estructura. Durante el medio juego también tiene importancia ya que permite cerrar o /y fijar una determinada posición a las piezas enemigas

Estrategia básica.

La estrategia es la que estudia las posiciones y diseña los planes de juego. El plan es esencial en ajedrez: sin un plan generalmente es muy difícil ganar partidas. Cada posición requiere un plan desde la más sencilla a la más complicada, aunque sea difícil encontrarlo.

El plan suele tener varias fases, aunque no siempre se tiene que cumplir por completo en todas sus partes debido a las necesidades de la posición. También hay que tener en cuenta que nos enfrentamos a los planes del contrario, lo cual nos obligará a retocar nuestros propios planes. En la elección del plan deben plantearse las siguientes cuestiones: ¿cómo puedo mejorar la posición de nuestras piezas?, ¿cómo puedo atacar al rey contrario?, ¿cómo puedo limitar la acción de las piezas enemigas?, ... También se tienen que tener en cuenta los diversos factores estratégicos para una correcta evaluación de la posición. Algunos de estos factores son:

– Seguridad de los reyes. Es el factor de mayor importancia del juego y en el que se basa todo plan, ya que si un rey recibe mate se acaba la partida y lo demás no sirve para nada.

– Ataque y la defensa. Para que un ataque sea efectivo que conseguir los objetivos propuestos, de lo contrario puede ser perjudicial emprenderlo. El ataque como no suele ser conveniente ya que se puede descuidar la propia defensa y, si el contrario elude nuestro ataque, puede contraatacar peligrosamente obteniendo incluso el mate o ventaja decisiva. Debido a ello conviene estar adecuadamente seguro antes de emprender un ataque o estar completamente seguro de la finalización del ataque. La defensa no tiene que ser pasiva sino que puede ser sólida y en un momento dado pasar al contraataque. Los planes defensivos suelen ser más difíciles de elaborar que los de ataque ya que a todos nos gusta más atacar que defenderse.

– La ventaja material. Es la diferencia entre las fuerzas de ambos bandos. El más fuerte tiende a simplificar la posición y pasar al final para imponer su ventaja material, mientras que el más débil tiende a mantener todas las piezas en espera que restaurar la igualdad o conseguir ventaja material.

– La ventaja posicional. Consiste en la mejor situación de las piezas sobre el tablero. En ajedrez, a diferencia de otros juegos, la ventaja material no lo es todo ya que aunque un bando tenga una enorme ventaja material el otro puede ganar la partida si tiene mejor situadas sus piezas y puede ejecutar un ataque definitivo.

– Estructura de peones. Es la disposición de los peones en el tablero. En una cadena de peones, su punto más débil es el peón base, ya que si cae éste los restantes quedan más débiles. He aquí algunos conceptos de importancia:

a) Peón doblado. Un peón doblado ocurre cuando existen dos o más peones del mismo bando en una columna. Suele ser un defecto estratégico que se debe evitar para que el contrario no obtenga ventaja.

b) Peones colgantes. Son varios peones unidos entre sí separados del resto de peones.

c) Peones aislados. Son aquellos que no tienen en sus columnas adyacentes ningún peón propio. Dependiendo de la posición, puede ser una debilidad o una ventaja estratégica.

d) Peones pasados. Son aquellos peones que no tienen peones del bando contrario en su misma columna ni en adyacentes. Son de mucha importancia ya que pueden decidir el resultado de la partida si se sabe como aprovecharlos. Debido a ello, el bando contrario

sólo puede controlarlo o/y bloquearlo con piezas. Para ello la mejor pieza para ello es el caballo, ya que sólo podrá ser atacado por otra pieza de igual o mayor valor. Si se bloquea con la dama o una torre, ésta puede ser atacada por una pieza menor obligándola a retirarse dejando el camino libre al peón.

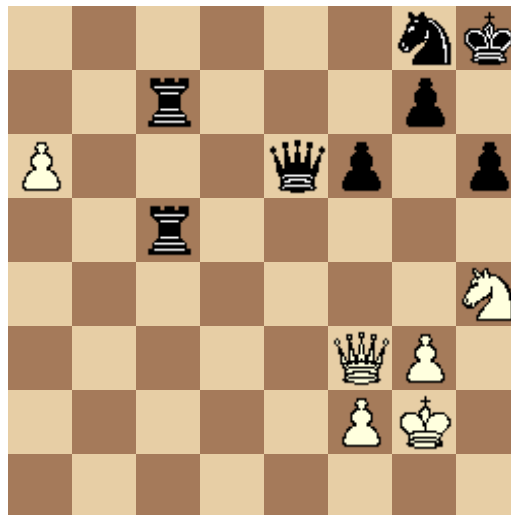
e) Mayoría de peones en un flanco. Es una ventaja ya que puede obtenerse un peón pasado. Dependiendo de la posición de los reyes puede ser decisivo o no.

Táctica básica (1ª parte).

La táctica es el arte de mover y emplear las piezas sobre el tablero para la obtención de un determinado fin. Debido a ello, es importante tener bien asimilados los elementos tácticos porque de nada vale tener un buen plan (estrategia) si no se sabe conseguirlo por los medios adecuados (táctica). A continuación se irán exponiendo los diversos elementos tácticos que hay que tener en cuenta.

Doble amenaza o ataque doble

El ataque doble o doble amenaza es un ataque simultáneo a dos piezas. Dado el peculiar movimiento del caballo, ésta pieza suele ser la clave de este elemento táctico, como se puede ver en el siguiente ejemplo:

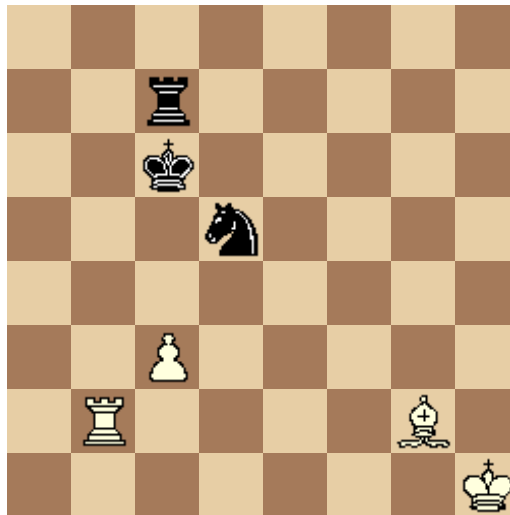


Las blancas ganan mediante: 1.Cg6+! Rh7 2.Cf8+ (ataque doble) Rh8 3.Cxe6 (ganando dama y nuevo ataque doble a ambas torres, ganando calidad y la partida).

Clavada

La clavada consiste en que una pieza inmoviliza otra pieza del bando contrario impidiendo su movimiento, dado que si se moviera esta pieza, sería capturada otra pieza de mayor importancia o valor. Es un tema muy frecuente muy usado con el alfil y la torre. Para deshacer una clavada se pueden realizar de la siguiente forma:

- interponiendo una pieza de igual o menor valor que la pieza que ejerce la clavada.
- moviendo la pieza dando jaque o creando una amenaza aún mayor.
- mover la pieza de mayor valor.
- mover las piezas implicadas en la clavada de tal forma que se elimine la clavada



Las blancas ganan de la siguiente manera: 1.c4 (clavando el caballo) Th7+ 2.Rg1 Rd6 3.Td2 (clavando de nuevo) Rc5 4.cxd5 ganando.

Desviación

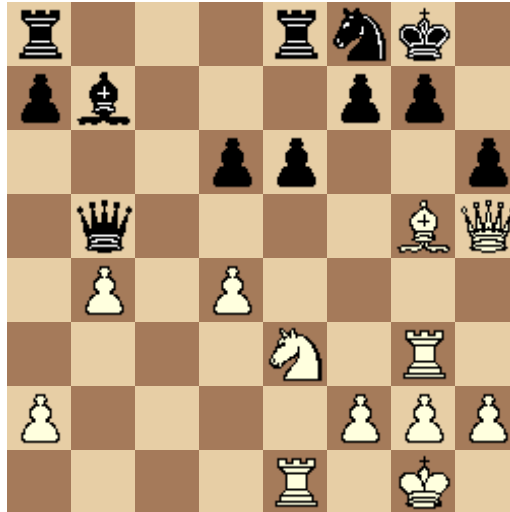
Es un importante tema táctico que consiste en forzar a mover una pieza defensora o atacante clave de su posición para obtener ventajas materiales o posicionales.



Sorprendentemente se gana con 1. ... Db2!! (haciendo notar la debilidad de la primera fila). No sirve 2.Dd1 Dxf2+ 3. Rh1 Dxc2 mate ni 2 .h3 Txa1 3.Txa1 Dxa1+ 4.Rh2 Da5 con ventaja decisiva o 2.Txb2 Txa1+ 3.Tb1 Txb1+ 4.Dd1 Txd1 mate.

Jaque a la descubierta

Consiste en amenazar una pieza adversaria al mover una pieza propia situada en la misma línea de ataque. Es un recurso muy peligroso que hay que tener muy en cuenta, ya que suele esconder oscuras intenciones. Veamos un ejemplo:



Corresponde a la famosa partida entre C.Torre y E.Lasker (Moscú, 1925). Ahora las blancas realizan una magnífica jugada: 1.Af6!! (Parece que se entrega la dama, pero un análisis más profundo demuestra que se ganará material) Dxh5 2.Txg7+ Rh8 3.Txf7+ (primer jaque descubierto) Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8 6.Rg7+ Rh8 7.Tg5+ Rh7 8.Txh5 Rg6 9.Th3 Rxf6 10.Txh6+ ganando gracias a los tres peones de ventaja. Esta maniobra es conocida como "el molino".

Sobrecarga de piezas

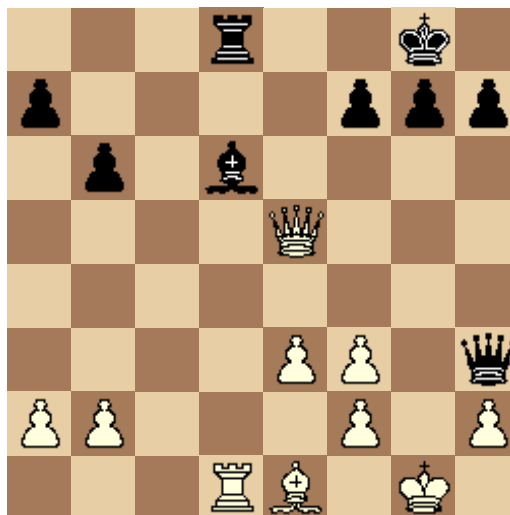
Se dice que una pieza está sobrecargada cuando está realizando varias funciones defensivas simultáneamente. La siguiente posición corresponde a la partida Steinitz-Bardeleben (Hastings, 1895) en la cual se desarrolla una secuencia táctica espectacular:



1.Txe7+!! (sacrificio atacando la dama sobrecargada) Rf8 (no valen: 1....Dxe7 2.Txc8+ Txc8 3.Dxc8+ ganando;1....Rxe7 2.Te1+ Rd6 3.Db4+ Tc5 (Rc7 4.Ce6+ Rb8 5.Df4+ ganando) 4.Ce4 ganando) 2.Tf7+! (2.Dxd7?? Txc1 mate) Rg8 3.Tg7+!! Rh8 (no valen Dxg7 4.Txc8+ ni Rxg7 4.Dxd7+) 4.Txh7+ y las negras abandonaron ante las pérdidas materiales o el posible mate.

Rayos X

Consiste en que una pieza ejerce su acción a través de otra pieza del mismo bando. Veamos un ejemplo:

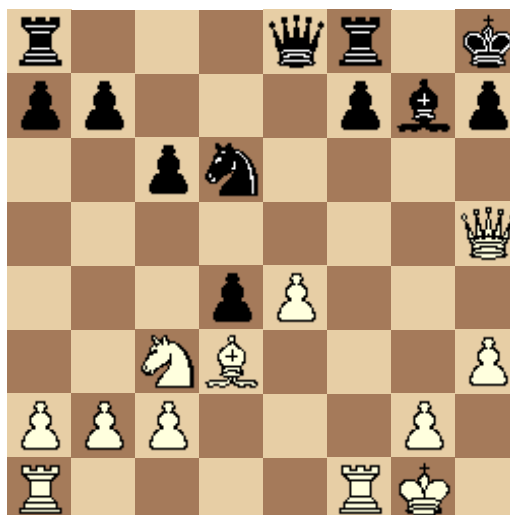


Parece que las blancas tienen clavado el alfil negro de d6, pero ... 1 ... Dxh2+ (la dama actúa a través de su alfil) 2.Dxh2 Axh2+ 3.Rxh2 Txd1 ganando.

Táctica básica (2ª parte).

Intercepción

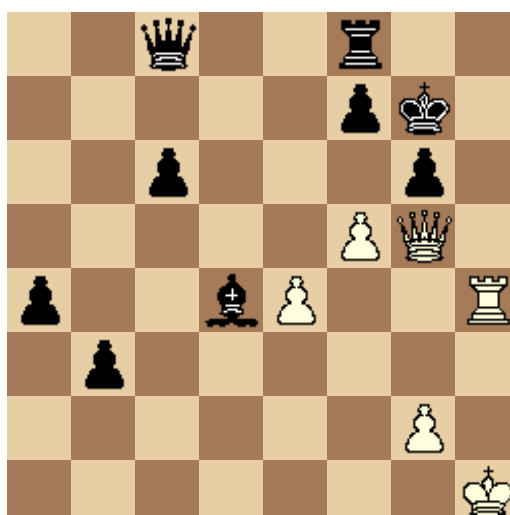
La intercepción consiste en obstruir una casilla o línea de importancia para el bando contrario, lo cual permite llevar a cabo nuestras propias amenazas. He aquí una posición muy conocida (Fischer–Benko, N.York, 1963):



1. Tf6!! (¡Fantástica jugada! Impide la defensa mediante f5 (intercepta esta jugada) del ataque del alfil+dama blanco) Rg8 (No valen 1...Axf6 ni 1...dxc3 por 2.e5! con mate imparable) 2.e5 h6 3.Ce2! rinden. Fracasan 3...Axf6 4.Dxh6 y mate en pocas jugadas; 3...Cb5 4.Df5 ganando; 3...Td8 4.Taf1 con ventaja decisiva.

Obstrucción

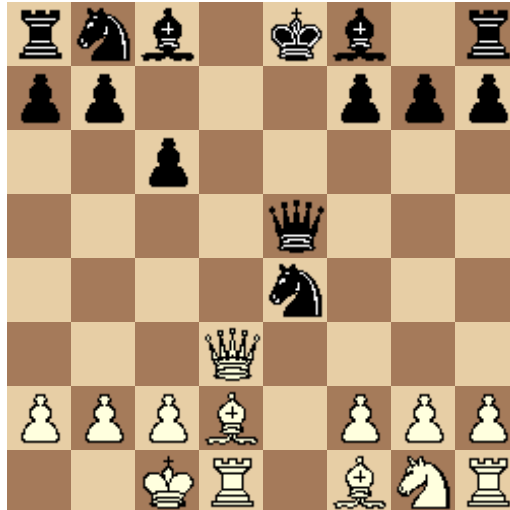
Se basa en forzar al bando contrario a colocar sus propias piezas de modo que quiten caminos de escape a su rey o limiten la acción de otras piezas.



1.f6+! (Jugada clave de obstrucción. Si 1.Dh6+ el rey tiene escape vía f6) Axf6 (Si 1...Rg8 2.Th8+ Rxh8 3.Dh6+ Rg8 4.Rg7 mate) 2.Dh6+ Rg8 3.Dh7 mate).

Atracción

Su fundamento es el forzar al rey contrario de tal forma para obtener nuestros objetivos: materiales, el mate, ...La siguiente posición deriva de la partida Reti-Tartakower (Viena, 1910)



1.Dd8+! (El rey se ve obligado a capturar la dama y situarse en una casilla que permite un ataque doble descubierto) Rxd8 2.Ag5+ y mate a la siguiente jugada (2...Re8 3.Td8 mate o 2...Rc7 3.Ad8 mate).

Destrucción de la defensa

Consiste en eliminar o desviar una pieza clave defensora de su posición o la eliminación de la barrera de peones que protegen al rey contrario. Típicamente se consigue mediante sutiles sacrificios que llevan al fin buscado.

Jugada intermedia

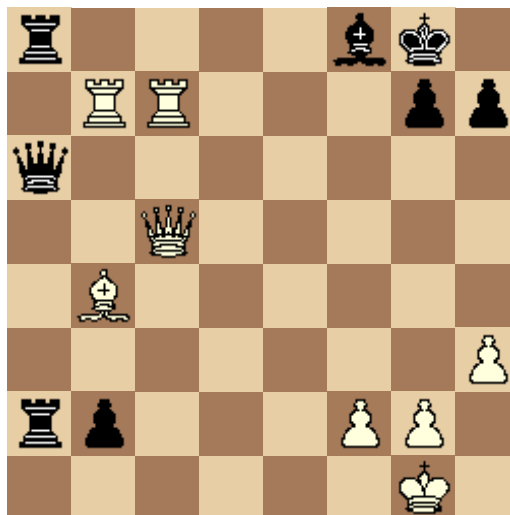
Son aquellas jugadas dentro de una maniobra táctica que, pareciendo ser aparentemente inofensivas, pueden cambiar el resultado de dicha maniobra. Hay que tener en cuenta este tipo de jugadas: típicamente suele ocurrir que durante una maniobra con cambios de piezas se suponga que el contrario tenga que recuperar inmediatamente la pieza, esto es un error ya que puede intercalar a dicha recuperación una jugada intermedia que sea beneficiosa para él.

Ataque sobre la última línea

Durante las primeras fases de la partida, los reyes suelen estar en las filas primera y octava respectivamente protegidos por una barrera de peones. Si no se dispone de una vía de escape en un momento dado, puede ser motivo de una maniobra táctica para dar mate aprovechando dicha circunstancia.

Ataque sobre la séptima línea

Es frecuente que aparezca este tema en posiciones con torres dobladas (apoyándose mutuamente incrementando su poder ofensivo) como en este ejemplo:

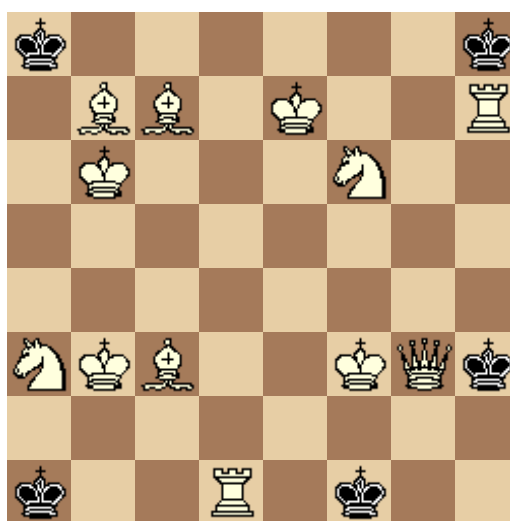


1.Dxf8+! (eliminación de la pieza defensora) Txf8 2.Txg7+ Rh8 3.Txh7+ Rg8 4.Tbg7 mate

Finales: conceptos básicos.

Se llega al final una vez pasadas las fases de apertura y medio juego, en la que se decide el resultado de la partida. Si durante las dos primeras fases la lucha ha sido igualada, en el final el jugador tendrá que valerse de todos sus conocimientos sobre finales para inclinar la balanza a su favor. Por ello, es necesario saber jugar los finales: su nivel y resultados dependen de esta fase. Debido a ello se ha desarrollado un enorme estudio sobre esta fase del juego llegando a ciertas conclusiones con sus correspondientes excepciones.

Es obvio que el objetivo principal es el jaque mate. Existen infinitud posiciones de jaque mate. A continuación se muestran algunas de las más básicas en el siguiente diagrama:



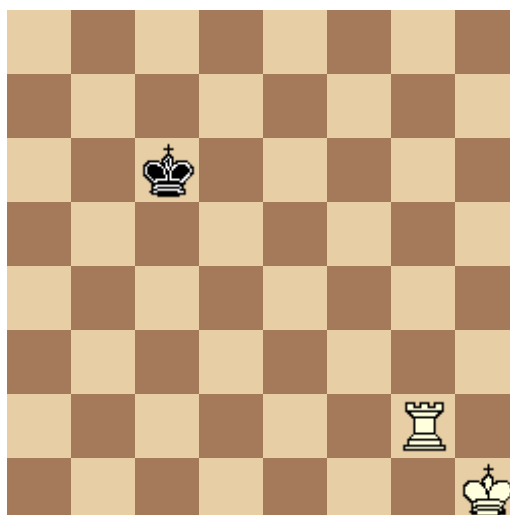
Tengamos presente dos términos de importancia en finales:

- (a) El zugzwang: cuando todas las jugadas posibles a jugar son malas.
- (b) La oposición: ocurre cuando los reyes están enfrentados en línea recta o diagonal con un número impar de casillas entre ambos. Ganar la oposición es ventajoso ya que coloca al adversario en zugzwang, permitiendo un mayor poder de maniobra a nuestro rey.

A continuación se desarrollarán diversos mates con las distintas piezas mediante un ejemplo.

Rey y torre contra rey

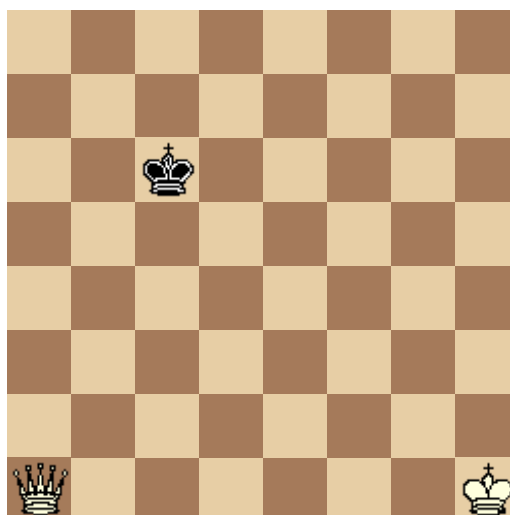
El mate se produce obligando al rey contrario a estar en alguna de las casillas de los extremos del tablero, el rey atacante enfrente de él impidiendo su huida y la torre dando el jaque final en dicha banda. Veamos un ejemplo:



En este final, como en todos, se deben evitar los jaques inútiles ya que se desperdician jugadas e incluso se puede tirar por la borda todo el trabajo anterior. Se debe ir arrinconando poco a poco al rey, quitándole poco a poco casillas. A continuación se describe la solución: 1.Td2 [observar la limitación de casillas que hace al rey] Rc5 2.Rg2 [ahora le toca al rey] Rc4 3.Rf3 Rc5 4.Re4 Rc6 5.Re5 Rc5 6.Tc2+ Rb4 7.Rb4 Rb3 8.Tc4 [8.Rb3?! es una pérdida de tiempo] Rb2 9.Tc3! [9.Rd3?! es otra pérdida de tiempo] Rb1 10.Rd3 Rb2 11.Rd2 Rb1 12.Tb3+ Ra1 13.Rc2 Ra2 14.Te3 Ra1 15.Ta3 #.

Rey y dama contra rey

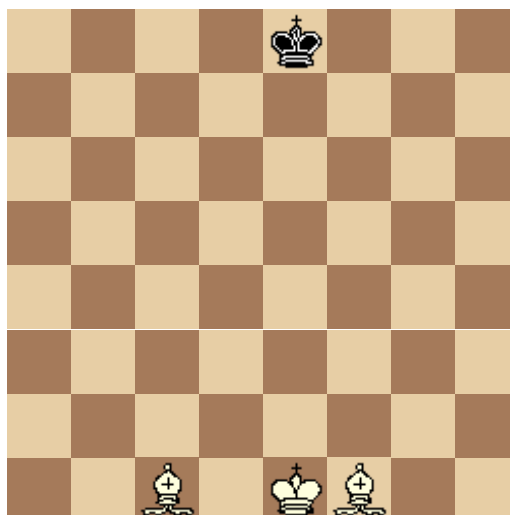
Resulta más sencillo que el anterior, debido a la poderosa acción de la dama. Veamos un ejemplo:



1.De5 Rb6 2.Dd5 [obsérvese cómo primero con la dama se limita al rey contrario colocándose a "distancia de caballo"] Rc7 3.De6 Rb7 4.Dd6 Rc8 5.De7 Rb8 6.Rg2 Rc8 7.Rf3 Rb8 8.Re4 Rc8 9.Rd5 Rb8 10.Rc6 Ra8 11.Db7#.

Rey y dos alfiles contra el rey

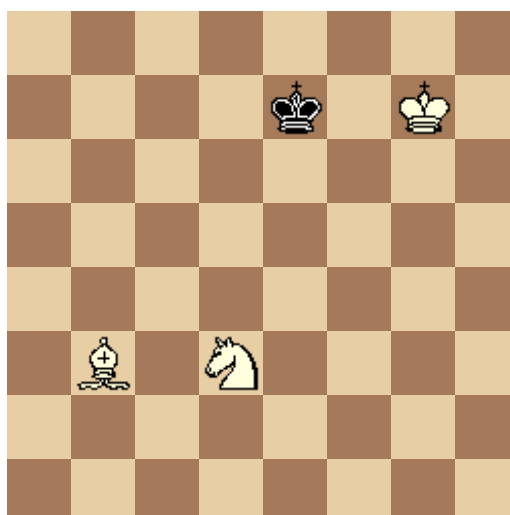
El mate es sencillo, basta con llevar al rey contrario a una esquina del tablero y darle mate con un alfil, mientras el rey y el otro alfil vigilan las casillas de huida. El siguiente ejemplo muestra el proceso:



1.Ah3 Re7 2.Af4 [cortando la huida del rey] Rf6 3.Re2 Re7 4.Re3 Rf6 5.Re4 Rg6 6.Re5 Rf7 7.Rf5 Rg7 8.Ag5 Rf7 9.Ag4 Rg7 10.Ah5 Rf8 11.Rf6 Rg8 12.Af7+ Rh8 13.Ae6 Rh7 14.Rf7 Rh8 15.Ad5 Rh7 16.Ae4 Rh8 17.Af6#.

Rey, alfil y caballo contra rey

De los mates contra un rey sólo, es el más difícil de dar. No es fácil, aún para jugadores muy experimentados ya que el rey puede escapar ante movimientos inadecuados. Téngase presente el límite de las 50 jugadas.



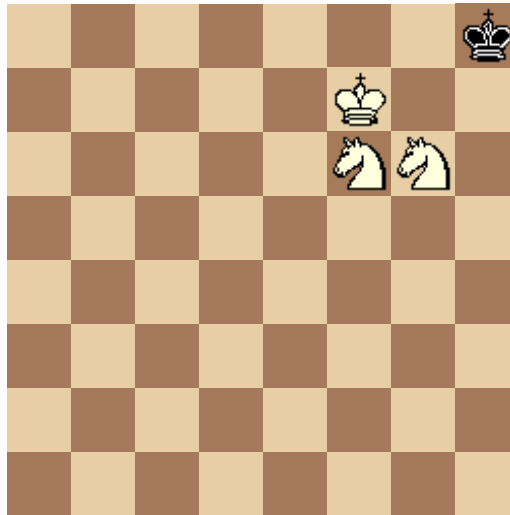
El método consiste en acorralar al rey en la esquina del tablero del mismo color del alfil. Veamos:

1. Af7 Rd6 2.Rf8 Rd7 3.Ab3 Rd6 4.Re8 Rc7 5.Re7 Rc6 6.Re6 Rb5 7.Rd5 Ra5 8.Rc5 Ra6 9.Aa4 Rb7

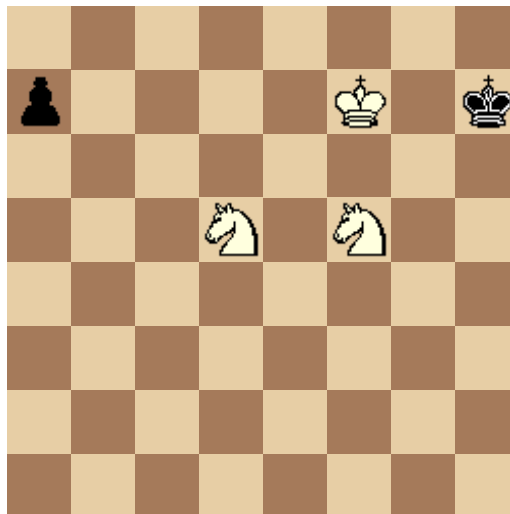
10.Rd6 Rb6 11.Ad7 Ra5 12.Rc5 Ra6 13.Cb4+ Rb7 14.Cd5 Ra6 15.Rb4 Rb7 16.Rb5 Ra7 17.Ac8 Rb8 18.Aa6 Ra7 19.Ce7 Rb8 20.Rb6 Ra8 21.Ab7+ Rb8 22.Cc6#.

Rey y dos caballos contra rey

Este final es siempre tablas debido a que dos caballos no pueden dar mate. Aunque existe una posición teórica de mate, no es posible llegar a ella si el oponente juega correctamente como demuestra este análisis retrospectivo (hacia atrás):

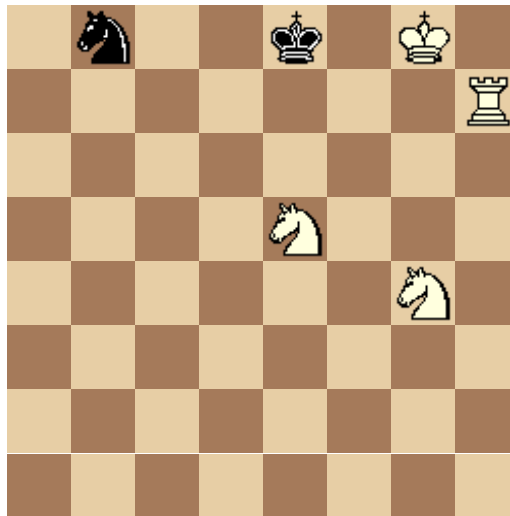


La última jugada blanca ha sido Cg6 dando mate. La última negra ha tenido que ser Rh8, encontrándose en h8 recibiendo el jaque del caballo de f6. Pero en esta situación el rey negro dispone de h8 (un suicidio) y h6 (la salvadora) no siendo posible obligar al rey a colocarse en dicha casilla, luego no hay mate y la partida es tablas, a pesar de la enorme ventaja material de las blancas. Sin embargo, si existe otra pieza, por ejemplo un peón, existe la posibilidad de dar mate debido a que el peón elimina la posibilidad de tablas por ahogo. Veamos un ejemplo:



1.Cf6+ Rh8 2.Ce7 [si no existiera el peón, el resultado sería tablas por ahogo. De su obligación de jugar se le conoce como "peón traidor"] a5 3.Cg6#.

He aquí otro caso excepcional:



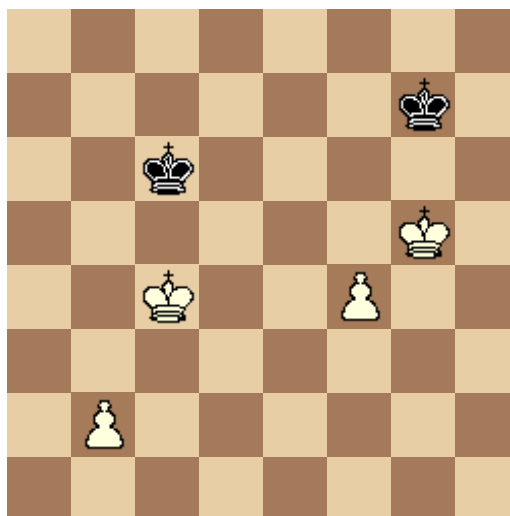
1.Td7!! Cxd7 [forzado] 2.Cc6!! [ahora el propio caballo impide la huida de su rey] Cc5 3.Cf6#.

Finales de piezas (1ª parte).

El número de posibles finales es muy elevado para que se puedan tratar todos. Aquí se expondrán los más básicos que muestren la idea de cada tipo de posición y sus sutilezas y posibilidades.

Finales de peones

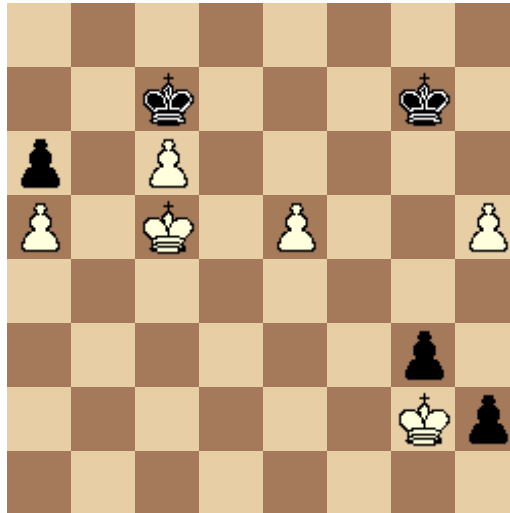
En el caso de un sólo peón, la partida se decide por la coronación de dicho peón, que será posible o no dependiendo de la posición de las piezas.



Caso del flanco de dama: 1.Rb4 Rb6 2.b3 [perdiendo un tiempo para ganar la oposición] Rc6 3.Ra5 Rb7 4.Rb5 Rc7 5.Ra6 Rb8 6.Rb6 Ra8 [observar como va desplazando el rey blanco al negro mediante la oposición] 7.b4 Rb8 8.b5 [ídem que en la jugada 2] Rc8 9.Ra7 y ahora se avanza el peón hasta su coronación.

Caso flanco de rey: 1.f5 [1.Rf5 Rf7 conservando la oposición con tablas] Rf7 2.f6 Rf8! [si 2....Rg8?? 3.Rg6 Rh8 4.Rf7! (4.f7?? tablas por ahogado) Rh7 5.Re7 y el peón corona; el rey debe retroceder en la casilla de la misma columna para conseguir tablas] 3.Rg6 Rg8 y no se consigue coronar, con tablas. Veamos: 4.f7+ Rf8 5.Rf6 tablas por ahogado; 4.Rf5 Rf8 5.Re5 Rf7 6.Rf5 Rf8 tablas por no conseguir mejorar su posición.

En el caso de varios peones las posibilidades son muy amplias dependiendo de su posición en el tablero. Veamos dos ejemplos típicos:

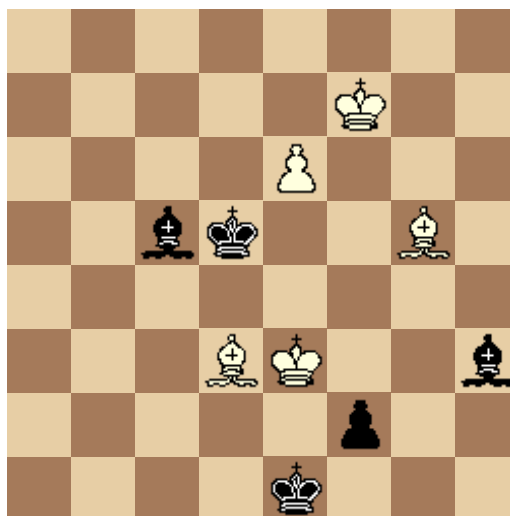


Flanco de dama: si les tocase a las negras, perderían de inmediato, ya que dejarían pasar al rey blanco a b6 perdiendo el peón de a7. Luego si les toca a las blancas, éstas tienen que dar el turno a las negras para ganar mediante "triangulación" en las casillas c4-d4-d5. 1.Rd5 Rc8 2.Rd4! Rd8 3.Rc4! Rc8 4.Rd5 Rc7[4...Rd8 5.Rd6 Rc8 5.c7 ganando] 5.Rc5 con la posición del diagrama, pero con el turno de las negras.

Flanco de rey: en este caso el rey controla a los peones de g3 y h2, no apoyando a sus peones, que se deben valer por sí mismos. En este caso hay que tener en cuenta el "cuadrado móvil" (cuadrado en cuyas esquinas están situados los dos peones). Una regla: si el cuadrado toca o sobresale del borde del tablero el rey no puede impedir la coronación de, al menos, uno de ellos. 1.e6 Rf6 2.h6 Rg6 3.e7 Rf7 4.h7 y uno de los peones corona.

Finales de alfil

Junto con los de torre, son los más difíciles de analizar por la dificultad de encontrar el correcto plan estratégico. De forma general se pueden dividir en dos grupos: que los alfiles sean de diferente o igual color. Veamos dos ejemplos con alfiles del mismo color:



Mitad superior: 1.Ae7 Af2 2.Aa3 Ah4 3.Ab2! Ad8 4.Af6 ganando.

Mitad inferior: 1... Af1 2.Ae4 Aa6 3.Ag2 Ab7 4.Ah3 Ac8 5.Ag2 Ad7 6.Rd3! con tablas.

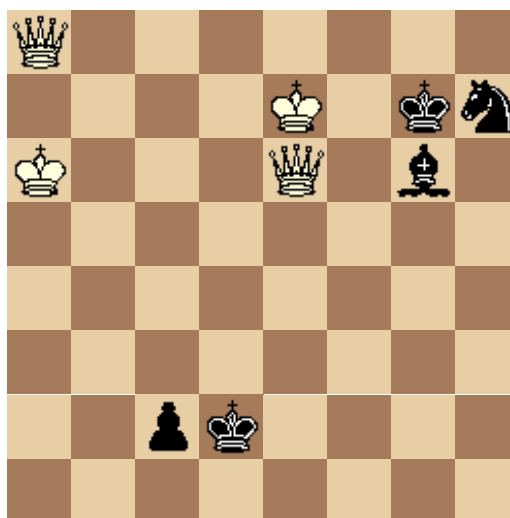
Flanco de dama: 1.Rb6 Cd6 2.Ce4 Cc8+ 3.Rc7 [3.Rb7? Rb5 con tablas] Rb5 [pierde más rápido 3....Ra5 4.Cc5 Ca7 5.Rb7 Cb5 6.Ce4! etc.] 4.Rb7 Ra5 5.Cc5 Cd6+ 6.Rc7 Cb5+ 7.Rc6 Ca7+ 8.Rb7 Cb5 9.Ce4 Rb4 10.Rb6 Rc4 11.Cc3 Cd6 12.Rc7 Rc5 13.a7 ganando.

Flanco de rey: (turno negras) 1....Rg3! [1...g5? 2.Rd3 Rf3 3.Rd4 Rf4 4.Rd5 Rxe3 5.Re5 ganando; 1...Re4 2.Cg2 g5 3.Rf2 ganando] 2.Rd1 Rf3 [2...Rf2? pierde al perder la oposición] 3.Rd2 Rf2 4.Rd3 Rf3 5.Rd4 Rf4 6.Rd5 Rxe3 7.Re5 Rf3 8.Rf6 [8.g5?? Rg4 9.Rf6 Rh5 ganando las negras] tablas.

Finales de piezas (2ª parte).

Finales de dama

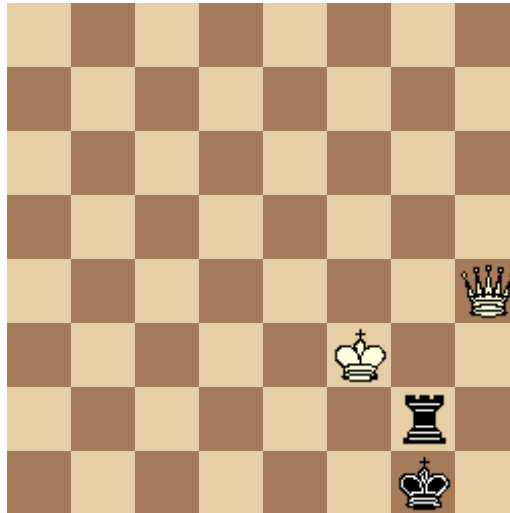
Los finales de dama suelen ser difíciles dado sus numerosas posibilidades. En los finales de dama, el bando de la dama sale vencedor si el contrario posee una única pieza (excepto una dama) o una torre y una pieza menor, mientras que hay tablas si posee dos torres o una torre y una pieza menor. Veamos unos ejemplos típicos:



Flanco de dama: 1.Dd5+ Re2 2.De4+ Rd2 3.Dd4 Re1 4.Dc3+ Rd1 5.Dd3+ Rc1 [obsérvese la maniobra de la dama] 6.Db3 Rd2 7.Db4+ Rd1 8.Dd4+ Rc1 9.Da1+ [9.Rb5 Rb1! 10.Db4+ Ra1 11.Dc3+ Rb1 12.Db3 Ra1!! con tablas ya que 13.Dxc2 ahogando al rey] Rd2 10.Dd4+ tablas al no progresar en la posición.

Flanco de rey: 1.Dh3 Ae4 2.Dh5 Ag6 3.Dh4 Af5 4.Dd4+ Rh6 5.Df4+ Rg6 6.De5 Ag4 7.Dd6+ Rh5 8.Df4 Cg5 9.Rf6 Ch3 10.Dg3 ganando.

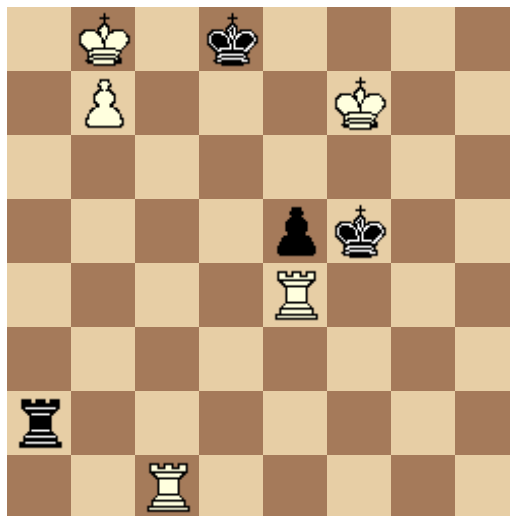
Veamos ahora su lucha contra otra pieza mayor:



1.Dd4+ Rh1 2.Dh8+ Rg1 3.Dh4 [la misma posición inicial pero con el turno de las negras] Ta2
4.Dd4+ Rh1 5.Dh8+ Rg1 6.Dg8+ ganando la torre.

Finales de torre

Es el final más común y por ello el más analizado, siendo esta clase de finales de elevada dificultad por las numerosas posibilidades. En el siguiente diagrama se muestran dos ejemplos básicos:



Flanco de rey: 1.Te2! [y no la natural 1.Te1? e4 2.Re7 Re5! 3.Te2 Rd4 4.Re6 e3 5.Rf5 Rd3! ganando] e4 [1...Rf4 2.Te1 e4 3.Re6 ganando] 2.Te1 Re5 3.Re7! [no 3.Rg6? Rf4! 4.Rh5 e3 5.Rh4 Rf3 con tablas] Rd4 4.Re6 e3 5.Rf5 Rd3 6.Rf4 e2 7.Rf3 ganando.

Flanco de dama: 1.Td1+ Rd7 2.Td4! [pronto se ve para que sirve esta jugada] Ta1 3.Rc7 Tc1+ 4.Rb6 Tb1+ 5.Rc6 Rc1+ 6.Rb5 Tb1+ 7.Tb4! ganando.

Como consejos generales para la victoria se puede establecer que:

- a) el peón pasado debe estar apoyado por el rey y mantener al rey enemigo alejado.
- b) la torre está mejor situada detrás del peón, ya que hace más efectivo su avance con una mayor movilidad.

Consideraciones finales: ajedrez de competición, reglamentación.

Hasta ahora se ha considerado una serie de reglas elementales para jugar que deben ser cumplidas en la disputa de cualquier partida. Ahora bien, a la hora de disputar torneos (individuales o por equipos) u otro tipo de competiciones existe una reglamentación específica que conviene tener conocimiento.

Seguidamente se exponen algunas reglas y notas a tener en cuenta:

1) El jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo "compongo").

2) Para el control de una partida se utiliza el "**reloj de ajedrez**", es decir, un dispositivo con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento. Se entiende por "caída de bandera" la conclusión del tiempo asignado a un jugador (se cae la banderita del reloj) y "final a caída de bandera" (o "finish") es la última fase de una partida cuando todas las jugadas restantes deben hacerse en un tiempo limitado. Su colocación lo decide el árbitro del torneo (generalmente al lado izquierdo del jugador que conduce las blancas). A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del jugador que tiene las piezas blancas. Una OBSERVACIÓN IMPORTANTE: jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada y no está permitido golpearlo, cogerlo o tirarlo.

3) Durante la partida cada jugador está obligado a **anotar** sus propias jugadas y las de su adversario, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible en notación algebraica. Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj no está obligado a anotar la partida e inmediatamente después de que haya caído una bandera, el jugador debe actualizar completamente su papeleta.

4) **Puntuación**: un jugador que gana su partida recibe un punto (1), un jugador que pierde su partida recibe cero puntos (0) y un jugador que entabla su partida recibe medio punto ($\frac{1}{2}$).

5) En cuanto al **comportamiento** del los jugadores: durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos, o que analicen en otro tablero. Está prohibido distraer o molestar al adversario. Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida.

El rating Elo es el sistema que se usa en todo el mundo como comparación de la fuerza ajedrecística. Fue ideado por el matemático Arpad Elo y su empleo a escala mundial data de finales de 1969. Cuando en una partida se enfrentan dos jugadores, teniendo en cuenta la diferencia de sus ratings, existe una puntuación esperada para cada uno. Evidentemente, los únicos resultados posibles son tablas, que gane uno o que gane el otro. Si un jugador puntúa por encima de sus expectativas (gana o hace tablas contra un rival superior), subirá su Elo; en caso contrario, bajará. He aquí una aproximación de las categorías existentes:

- 1) Amateur : hasta 1300.
- 2) Aficionado : 1300 – 1500.
- 3) Jugador de club medio : 1500 – 1700.
- 4) Jugador de club fuerte : 1700 – 2200.
- 5) Candidato a maestro : 2200 –2300.
- 6) Maestro FIDE : 2300 – 2400.
- 7) Maestro Internacional : 2400 –2500.
- 8) Gran Maestro : 2500 –2600.
- 9) Súper Gran Maestro : 2600 – 2850.

A la hora de competir en torneos, existen diversas modalidades de juego según su velocidad de juego:

- a) **Ajedrez relámpago**: todas las jugadas deben realizarse en un tiempo fijo menor a 15 min por jugador. No es obligatoria la anotación de las partidas.
- b) **Ajedrez rápido**: todas las jugadas deben realizarse en un tiempo fijo entre 15 y 60 min por jugador. No es obligatoria la anotación de las partidas.
- c) **Ajedrez de torneo**: todas las jugadas deben realizarse en un tiempo fijo superior a 60 min por jugador. Es obligatoria la anotación de las partidas.

Otro aspecto a tener en cuenta es el sistema que se utiliza durante el torneo:

a) *Sistema liga o round-robin*. Sistema en el cual cada jugador se enfrenta a todos los demás jugadores del torneo a una o varias vueltas. Es el mejor sistema de competición pero resulta inaplicable en torneos con un alto número de participantes. Por ello, los torneos "cerrados" de hasta 12-14 jugadores aproximadamente se juegan según este sistema, mientras si excede esa cantidad (torneos "abiertos") se suele jugar bajo el sistema del siguiente apartado.

b) *Sistema suizo*. Su objetivo básico es la obtención de un vencedor claro en el menor número de rondas posible. Sus fundamentos son: 1) se fijan el número de rondas a disputar 2) los jugadores se van emparejando con otros jugadores de puntuación igual o similar sin repetir contrincante ni (si es posible) colores. Básicamente es un sistema de eliminatorias encubierto, con la diferencia de que los perdedores no son eliminados automáticamente sino que son emparejados con otros perdedores, característica que da popularidad a los torneos de ajedrez.

c) *Sistema a eliminatorias*. Sistema en el cual pasan a la siguiente ronda aquellos jugadores que han ganado sus encuentros. Así, pasan a la siguiente ronda $N / 2$ jugadores, $N / 4$ a la siguiente y así sucesivamente hasta que sólo queda un jugador (ha ganado todos sus encuentros) que es el ganador del torneo.

A la hora de realizar los emparejamientos, establecer los puestos finales en un torneo, etc suele ocurrir que varios jugadores tengan la misma puntuación. Para decidir los puestos existen diversos sistemas de desempate:

a) Sistema Bucholz. Es la suma de todos los puntos conseguidos por todos los adversarios. Se aplica en suizos.

b) Sistema Sonnenborn-Berger. Es la suma de los puntos de los adversarios a los que se ha ganado y la mitad de la suma de los puntos de los adversarios con los que se ha empatado. Se aplica en suizos y en liga.

c) Sistema "Progresivo". Es la suma de los puntos que tiene el propio jugador en cada ronda. Se aplica en suizos.

Para finalizar, hay que referirse a las competiciones por equipos. Son competiciones que se juegan según los sistemas anteriores (con algunas modificaciones) y que consisten en que cada equipo está integrado por una serie de jugadores ordenados según su rating Elo. Así, un equipo gana a otro si consigue mayor puntuación en las partidas individuales.