

A J E D R E Z



www.chesscampus.com

C H E S S C A M P U S

Otros títulos de la colección ChessCampus:

Estructuras de Peones

Defensa avanzada en ajedrez

Estrategia posicional en el medio juego

Finales fundamentales

Aprende los secretos del ataque en ajedrez

Autor: ChessCampus

chesscampus@gmail.com

© Todos los derechos reservados

Índice

Índice.....	2
1.El tablero.....	6
1.El tablero de ajedrez.....	6
2.La colocación del tablero.....	6
3.Características de un tablero de ajedrez.....	6
3.1.Las filas.....	6
3.2.Las columnas.....	7
3.3.Las diagonales.....	7
3.4.El flanco de rey y el flanco de dama.....	8
2.Las piezas.....	9
1.Las piezas de ajedrez.....	9
2.Colocación de las piezas.....	9
3.El valor de las piezas de ajedrez.....	10
3.1.Los cambios.....	11
3.El movimiento de las piezas.....	12
1.El movimiento de la Torre.....	12
1.1.El modo como captura la Torre.....	12
2.El movimiento del Alfil.....	13
3.El movimiento de la Dama.....	13
4.El movimiento del Rey.....	14
5.El movimiento del Caballo.....	15
6.El movimiento del peón.....	16
7.Ejecución de la jugada.....	17
7.1.Componer.....	17
8.Cómo se captura una pieza?.....	17
9.El modo en que captura el peón.....	19
10.Capturar al paso.....	20
11. La coronación del peón.....	21
4.El enroque.....	22
1.El enroque.....	22
1.1.Enroque corto.....	22
1.2.Enroque largo.....	23
2.Finalidad del enroque.....	23
3.Las reglas para poder realizar el enroque.....	23
5.Jaque al Rey y jaque materia.....	27

1.Jaque al Rey.....	27
2.Jaque mate.....	28
6.Las tablas y el Rey ahogado.....	30
1.Definición de tablas.....	30
2.Cuándo se produce el resultado de tablas?.....	30
3.El Rey ahogado.....	30
7.La anotación de las jugadas.....	32
1.La anotación de las jugadas.....	32
2.El sistema algebraico abreviado.....	32
3.El sistema algebraico completo.....	33
4.El sistema descriptivo.....	34
5.Otros símbolos de notación usados en ajedrez.....	35
6.Ejemplo de partida de ajedrez con anotación completa.....	36
7.Jugadas que pueden confundir.....	36
8.Los mates básicos.....	38
1.Piezas mínimas necesarias para dar mate.....	38
2.Mate de Rey y dos Torres contra Rey.....	38
3.Mate de Rey y Dama contra Rey.....	39
4.Mate de Rey y Torre contra Rey.....	41
5.Mate de Rey y dos Alfiles contra Rey.....	42
6.Mate de Rey, Alfil y Caballo contra Rey.....	42
9.La apertura.....	45
1.Concepto de apertura.....	45
2.El dominio del espacio y el desarrollo de las piezas.....	45
3.Las 10 reglas básicas de la apertura.....	45
4.La teoría de las aperturas.....	46
5.El estudio de las aperturas.....	47
6.Las principales aperturas abiertas.....	47
7.Las principales aperturas semiabiertas.....	47
8.Las principales aperturas cerradas.....	48
10.Los errores en la apertura y las celadas.....	49
1.Los errores en la apertura.....	49
2.Errores típicos en la apertura.....	49
La falta de desarrollo de las piezas.....	49
2.1.Debilidades en la estructura de peones.....	50
2.2.El control del centro del tablero.....	50
3.Las celadas.....	51

11.El medio juego y la estrategia.....	55
1.Estrategias en el ajedrez.....	55
2.El proceso de pensar en el ajedrez.....	55
3.Elaboración de un plan y su seguimiento.....	55
4.Temas estratégicos básicos.....	56
5.Las debilidades en la estructura de peones.....	56
6.Características estratégicas de las piezas.....	58
Los Alfiles buenos y los malos.....	59
6.1.La pareja de Alfiles.....	59
7.El Caballo.....	60
7.1.Alfil contra Caballo.....	60
7.2.Las Torres.....	61
7.3.La Dama.....	63
12.Temas tácticos en ajedrez.....	65
1.El ataque.....	65
2.Las combinaciones.....	65
3.Temas tácticos básicos.....	65
4.La doble amenaza.....	66
5.La clavada.....	69
6.El jaque a la descubierta.....	71
6.1.El mate de Philidor o mate de la coz.....	72
7.El jaque a través.....	73
8.La desviación.....	75
9.La pieza sobrecargada.....	77
10.El sacrificio.....	79
13.Los finales. Última fase de la partida.....	81
1.Concepto básico de final.....	81
2.Características generales de los finales.....	81
3.Finales de peones.....	81
4.La regla de la oposición.....	81
5.Final de Rey y peón contra Rey.....	82
6.Cómo crear un peón pasado?.....	84
7.La regla del cuadrado.....	85
8.Finales de Torre y peón contra Torre.....	86
9.La colocación de las Torres en los finales.....	87
14.Sobre hombros de gigantes.....	88
1.Principios y consejos básicos de ajedrez.....	88

2.Frases célebres de Grandes Maestros del ajedrez.....	90
3.Algunas partidas cortas.....	91
Abreviaturas.....	93

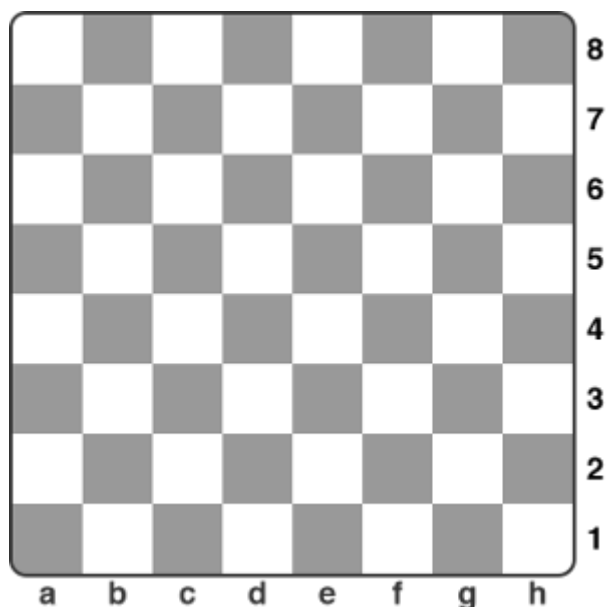
1. El tablero

1. El tablero de ajedrez

Empecemos por observar las características de un tablero de ajedrez.

El tablero de ajedrez es el campo de batalla donde se desarrolla la lucha entre los dos contrincantes. La representación gráfica del tablero se llama diagrama.

El tablero es un cuadrado dividido en 64 cuadros llamados casillas. La mitad de estas casillas son claras y se llaman casillas blancas y la otra mitad son de color oscuro y en el lenguaje ajedrecístico se dice que son casillas negras.



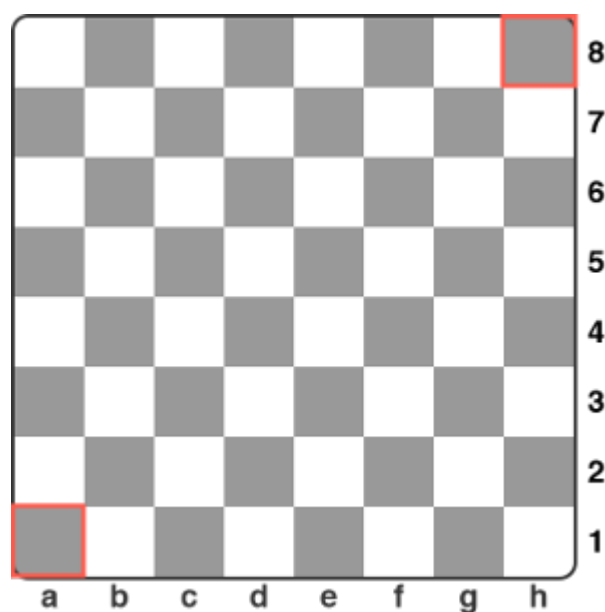
2. La colocación del tablero

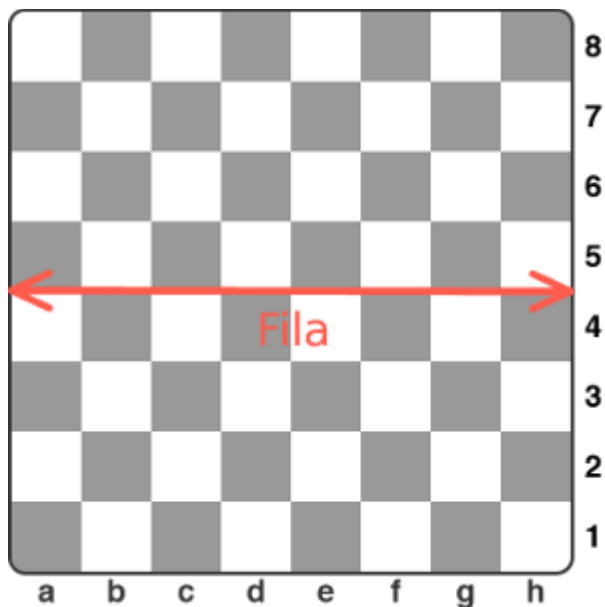
Una partida de ajedrez la disputan dos contrincantes o jugadores que se colocan uno delante del otro, cada uno situado en cada lado del tablero, de tal manera que la casilla de la esquina inferior izquierda tiene que ser negra.

3. Características de un tablero de ajedrez

3.1. Las filas

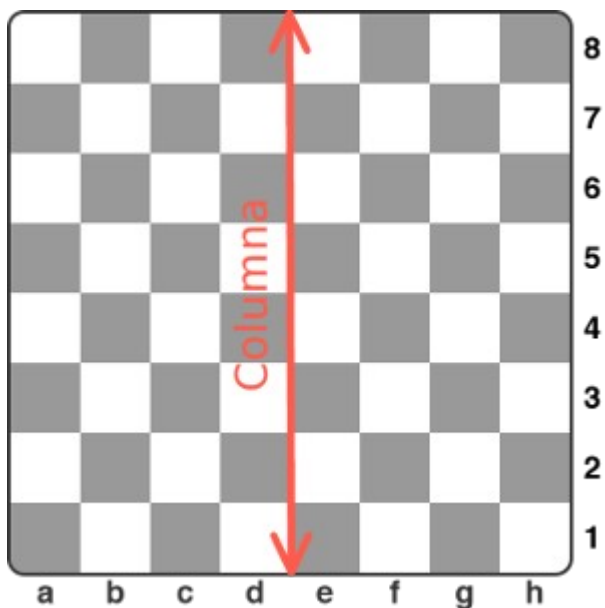
Se llama filas a las ocho líneas que van de un lado a otro del tablero en sentido horizontal, tal como se indica en el siguiente diagrama.





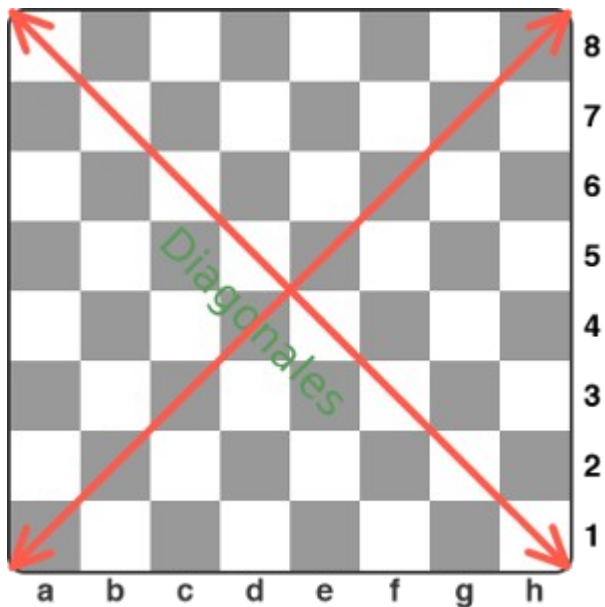
3.2. Las columnas

Las líneas de casillas verticales, mirando el tablero desde el punto de vista de los jugadores, reciben el nombre de columnas. En total hay ocho columnas.



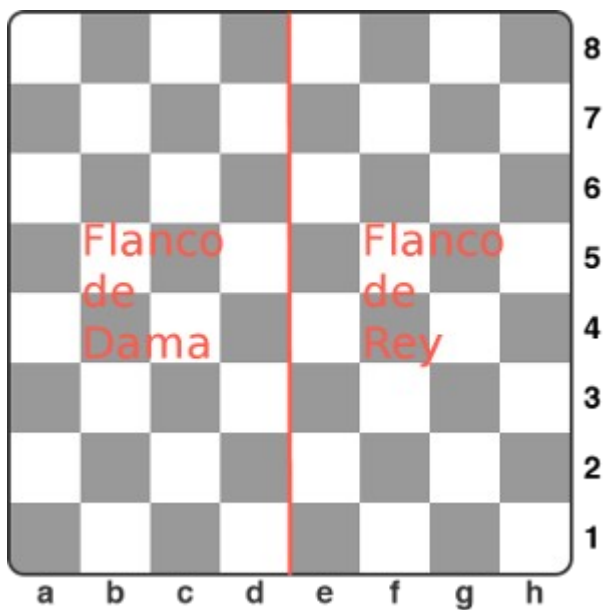
3.3. Las diagonales

Las diagonales son las líneas de casillas del mismo color que se encuentran unidas por sus vértices. Existen, pues, diagonales de casillas blancas y diagonales de casillas negras.



3.4. El flanco de rey y el flanco de dama

Es interesante hacer una última división del tablero en dos alas o flancos (el del rey y el de dama), tal y como indica el diagrama número 6, ya que será útil para explicar algunos conceptos del juego.



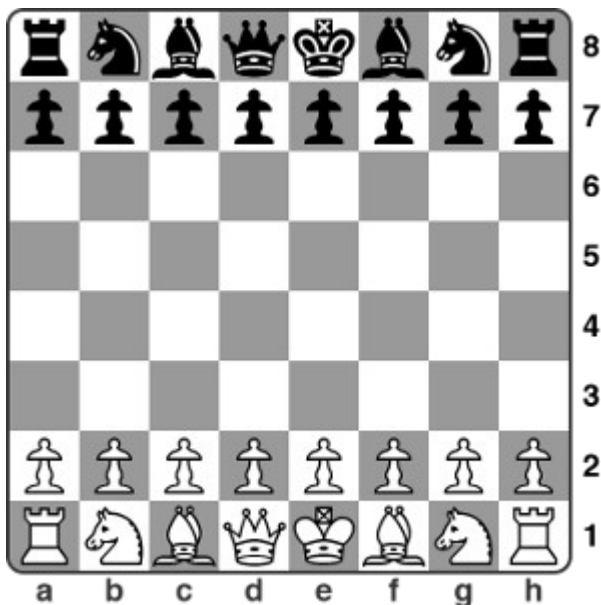
2. Las piezas

1. Las piezas de ajedrez

Las piezas son el ejercito de que dispone cada adversario para combatir. Los dos bandos se distinguen por su color. Las piezas claras se llaman piezas blancas y las más oscuras, piezas negras.

Cada jugador dispone de un Rey, una Dama, dos Torres, dos Alfiles, dos Caballos y ocho peones. En total, dieciséis piezas para cada contrincante.

En inglés a la Dama se la llama Reina (Queen) pero en español se ha dejado de llamar Reina debido a la anotación de las partidas, pues así como en inglés no hay confusión para distinguir, por ejemplo, el Rey en e1 (Ke1) y la Reina en d1 (Qd1), en español si la hay pues los dos empiezan por R, Re1 y Rd1. Así, a la Reina se la dejó de llamar Reina y se le llama Dama para que no haya confusión en la anotación (en el ejemplo, Re1 y Dd1).

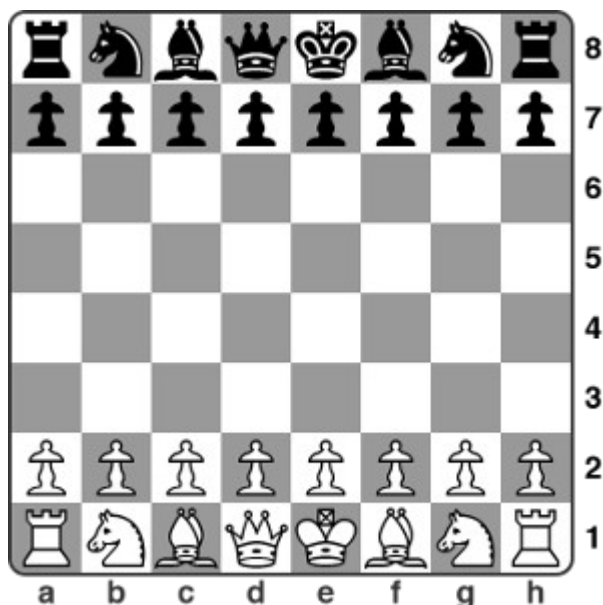


La representación gráfica de las piezas es la siguiente:

	Caballo blanco		Caballo negro
	Alfil blanco		Alfil negro
	Dama blanca		Dama negra
	Rey blanco		Rey negro
	Torre blanca		Torre negra
	Peón blanco		Peón negro

2. Colocación de las piezas

El siguiente diagrama indica la colocación de las piezas en la posición de salida:



Observamos detenidamente la posición de las piezas y coloquémonlas en un verdadero tablero de ajedrez. Las torres se ponen en las esquinas, los caballos a su lado y, al lado de éstos, los alfiles. En el centro de la fila, el rey y la dama, pero fijándonos en un importante detalle que nos permitirá colocarlos siempre bien:

La Dama se sitúa siempre, en la posición de salida, en la casilla del mismo color que ella. Y el Rey a su lado.

Fíjate y observa que la Dama blanca se encuentra en la casilla blanca d1 y que la Dama negra está en la casilla negra d8.

3. El valor de las piezas de ajedrez

En el transcurso de la partida, tarde o temprano se capturan piezas en ambos bandos. Por ello, es imprescindible conocer el valor de cada una de estas piezas.

Existe un baremo simplificado que tenemos que tomar con ciertas reservas, porque en ajedrez, es necesario valorar cada situación en concreto para tomar una decisión acertada. No obstante, podemos afirmar que, en un tanto por ciento elevadísimo de los casos, esta valoración es muy exacta y nos será de gran utilidad:

	1 punto
♜	3 puntos
♞	3 puntos
♝	5 puntos
♔	10 puntos















Observa que no tiene sentido tipificar el valor del rey, ya que esta pieza no puede ser capturada a cambio de otra y, por tanto, no se le puede otorgar un valor de cambio.

El valor de las piezas depende siempre de su movilidad y de su poder por dominar casillas. Cuantas más casillas puede controlar una pieza, mayor valor tiene. Una pieza encerrada pierde su valor.

3.1. Los cambios

Con estas puntuaciones ya podemos establecer ciertas relaciones a la hora de capturar una pieza contraria a cambio de una propia, lo que en ajedrez se llama un cambio de piezas. Por ejemplo, muchas veces, será correcto el cambio de un caballo por un alfil, o bien de una dama por dos torres, o un alfil por tres peones, etc.

Los cambios más habituales son los siguientes:

-  
-  =   = Tres piezas menores
-  =  o  +  
-  +  = Dos piezas menores (las piezas menores son el  y el )

La norma general es que los cambios no son aconsejables si no aportan algún tipo de ventaja.

Cuando se produce un cambio en el que un bando obtiene una pieza de más valor, por otra de menor valor, o cuando nos descuidamos dejando que nos capturen una pieza sin ninguna contrapartida, otorgamos al adversario una "ventaja material". Esta ventaja supondrá en la mayor parte de las ocasiones la pérdida de la partida.

Por ejemplo, el cambio de un alfil o de un caballo por una torre supone una pérdida de material llamada "calidad". Así, podemos oír decir a menudo a los ajedrecistas que han ganado o perdido una calidad. La calidad equivale a dos puntos (5 puntos que vale la torre, menos 3 puntos que vale el caballo o el alfil = 2 puntos).

A pesar de todo, en el ajedrez, no sólo la ventaja material decidirá el final de la partida, sino también la posición de las piezas y de los peones en el tablero. Por ejemplo, no es lo mismo tener un peón situado en la segunda casilla que en la séptima, o un caballo en el centro del tablero, donde domina muchas casillas, que en una esquina, donde controla muy pocas.

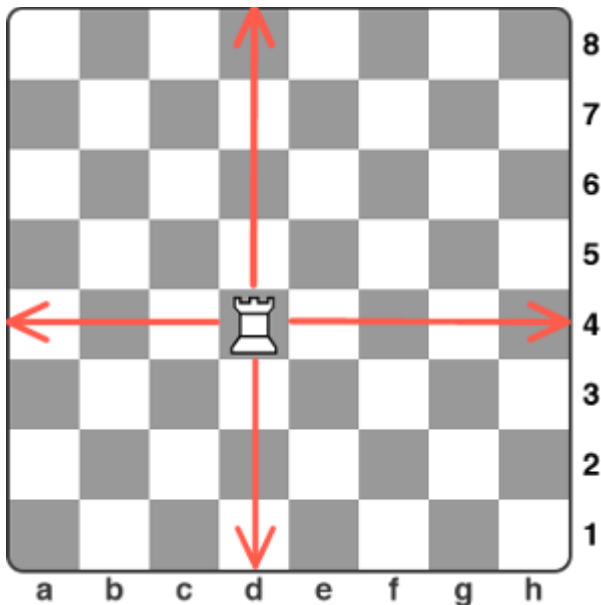
3. El movimiento de las piezas

1. El movimiento de la Torre

La torre se desplaza en línea recta por las filas o las columnas donde esté situada, hacia delante o hacia detrás, a derecha o izquierda.

Comprobamos como, dondequiera que esté, puede moverse a 14 casillas distintas, siempre que éstas no estén ocupadas por otra pieza.

El siguiente diagrama muestra los posibles movimientos de la torre desde una determinada casilla.

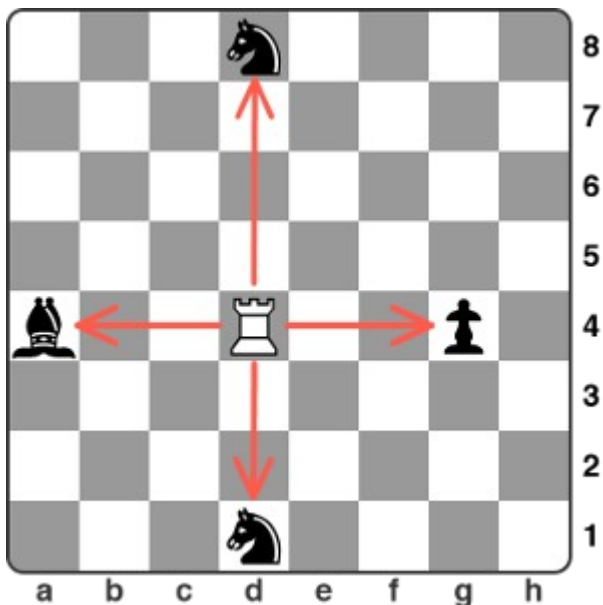


1.1. El modo como captura la Torre

La torre captura de la misma manera que se mueve. Si en su camino encuentra una pieza contraria, puede optar por capturarla, colocándose donde se encuentra la adversaria y sacándola del tablero.

La torre no puede saltar por encima de una pieza propia o del contrincante, ni tampoco capturar una pieza propia.

El siguientes diagrama nos indica como la torre puede matar a cualquiera de las cuatro piezas que se encuentran en el tablero, o bien optar por hacer otro movimiento, porque la captura no es obligatoria en ajedrez.

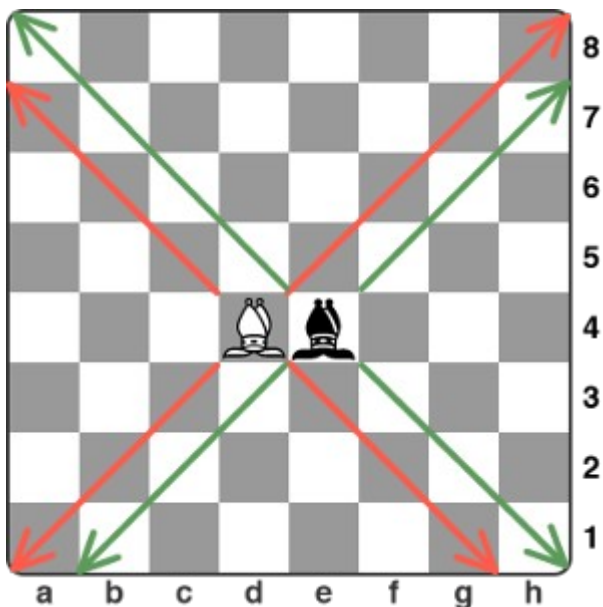


2. El movimiento del Alfil

El alfil, a diferencia de la torre, sólo desplaza por las diagonales. De salida, tenemos un alfil que siempre se desplazará oblicuamente por casillas blancas y el otro que lo hará siempre por las casillas negras. Al igual que la torre, se mueve a cualquier distancia, siempre que no haya otra pieza que le impida el paso, ya que no puede saltarla.

El alfil también captura de la misma forma que se mueve.

En el siguiente diagrama podemos ver los posibles movimientos del alfil.

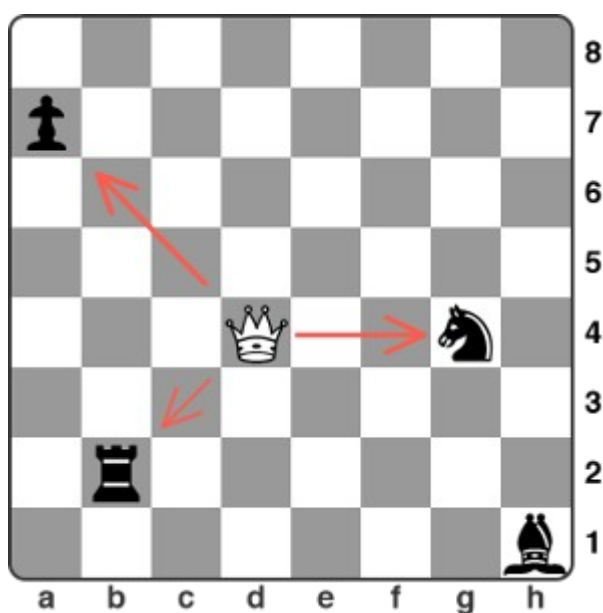


3. El movimiento de la Dama

La Dama es la pieza más poderosa, ya que combina los movimientos de la Torre y del Alfil juntos. Según le convenga, puede mover como un Alfil o como una Torre. Por tanto, la Dama se puede trasladar por las diagonales, las filas o las columnas en cualquier dirección, pero, como el Alfil y la Torre, no puede saltar por encima de las otras piezas, ya sean propias o del contrincante.

En el diagrama podemos ver todos los posibles movimientos de una Dama situada en el centro del tablero.

La Dama captura de la misma manera que se desplaza. Por ejemplo, en el siguiente diagrama podemos ver como la dama puede capturar a un caballo, a un peón, o a una Torre pero no al Alfil, que no está dentro de su radio de acción.

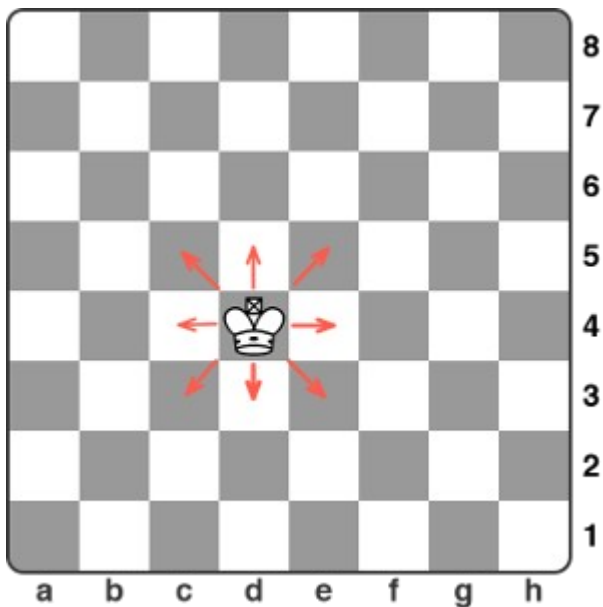


4. El movimiento del Rey

A pesar de ser la pieza más importante, porque su captura significa la pérdida de la partida, no es la más poderosa por lo que respeta a su movilidad.

El rey se mueve de la misma manera que la dama, pero con la importante diferencia que sólo puede desplazarse una casilla cada vez que se mueve.

En el siguiente diagrama podemos observar los movimientos que puede efectuar el rey desde esta casilla.



El rey captura de la misma manera que se mueve. Si encuentra una pieza contraria situada en una de las casillas a las que se puede acceder, tiene la misma opción que cualquier otra pieza de capturarla.

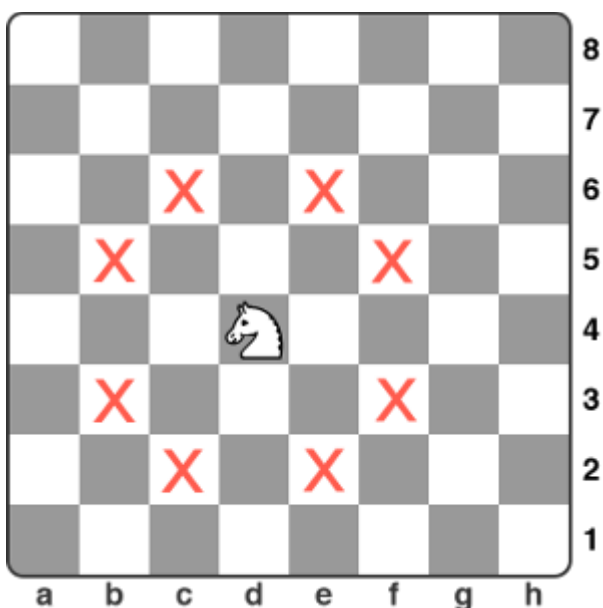
Se ha de tener en cuenta que el rey nunca puede desplazarse a una casilla dominada por su adversario, ya que esto está prohibido por el reglamento. En caso de producirse esta circunstancia, el jugador tendrá que efectuar otra jugada con su rey que sea reglamentaria.

Si ninguna jugada de rey es reglamentaria, podrá mover cualquier otra pieza con jugada legal.

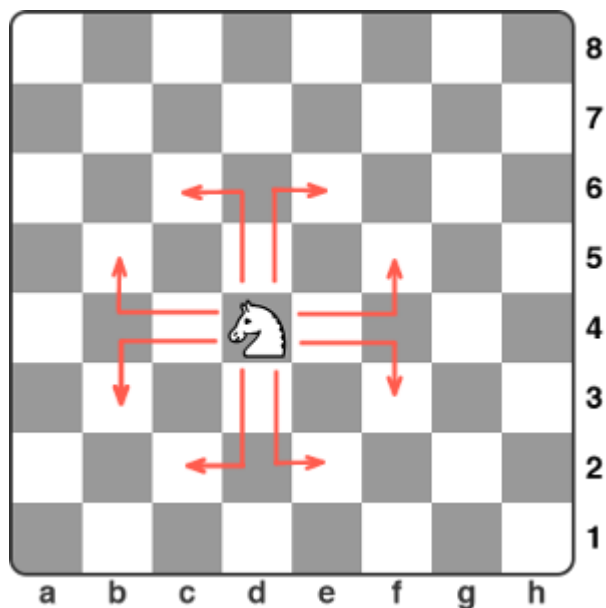
5. El movimiento del Caballo

El Caballo se caracteriza por su peculiar movimiento, completamente distinto al del resto de las piezas. El Caballo se dice que "salta", esto quiere decir que prescinde de las piezas propias o contrarias que haya a su lado, para efectuar su movimiento.

En el siguiente diagrama están señaladas con una "x" las posibles casillas a las que puede acceder el caballo en esta posición.



Podemos tener en cuenta una regla para acordarnos del movimiento del Caballo: su recorrido lo hace en forma de "L", es decir, una casilla de frente y dos de lado, o dos de lado y una de frente. Sin embargo la mejor manera de familiarizarse con el movimiento del Caballo es practicarlo sobre un tablero vacío hasta que nos familiaricemos con él.



También nos puede ser útil comprobar que la casilla a la que se desplaza un Caballo siempre es de color distinto al de la casilla de la que sale. La única cosa que importa es que la casilla a la que tiene que desplazarse esté libre de piezas propias, es decir que no haya ninguna pieza de su propio bando que se lo impida.

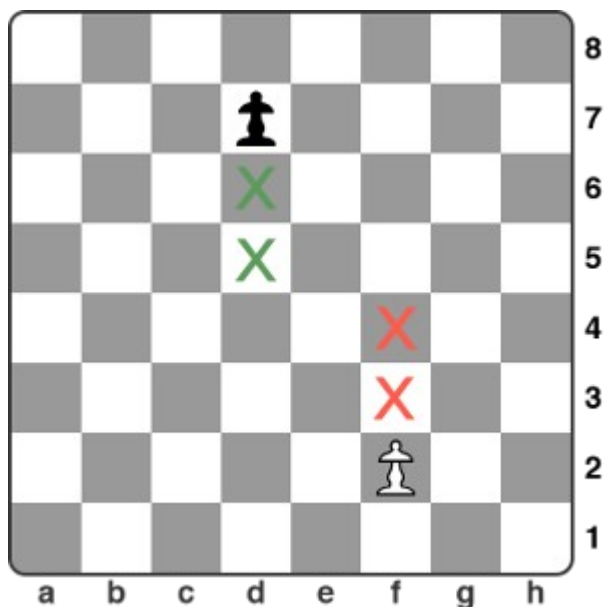
Si la casilla a la que puede acceder el Caballo está ocupada por una pieza contraria, tendrá la opción de capturarla.

6. El movimiento del peón

El peón es, individualmente, la pieza menos potente. No obstante, su valor no puede ser despreciado, ya que, como veremos, tiene una gran trascendencia en el transcurso de la partida.

El peón avanza una sola casilla cada vez, exceptuando el primer movimiento, en el que tiene la opción de dar uno o dos pasos según le convenga. No existe la posibilidad de jugar dos peones a la vez, aunque sea una sola casilla, ya que en ajedrez sólo se puede mover una pieza en cada jugada, salvo en el caso del enroque.

El siguiente diagrama nos muestra las dos casillas a las que puede desplazarse el peón **en el momento de la salida**. Sea cual sea su decisión, es decir, tanto si avanza una casilla como si avanza dos casilla, a partir de ese momento, ya tan sólo podrá avanzar un solo paso durante el resto de la partida.



7. Ejecución de la jugada

Una jugada consiste en trasladar una pieza de un cuadro a otro del tablero que esté libre u ocupado por una pieza del oponente (las únicas excepciones son el enroque y la promoción del peón, que veremos en próximos capítulos).

Si un jugador toca deliberadamente una pieza propia, no puede rectificar y es obligatorio moverla. Si toca una pieza contraria y la puede capturar es obligatoria esta captura.

El jugador que lleva las piezas blancas es el que realiza el primer movimiento, ya que así se ha convenido en el reglamento del juego. Para saber cuál de los dos jugadores tiene que llevar las piezas blancas, se hará un sorteo previo y, en caso de jugar diversas partidas, se irá alternando el color de las piezas.

Nunca un jugador puede mover dos veces seguidas, por tanto, se tiene que esperar siempre la respuesta del contrincante para volver a jugar.

7.1. Componer

El jugador al cual corresponde jugar, puede ajustar la posición de una o diversas piezas en sus casillas, siempre que exprese previamente su intención de hacerlo diciendo la palabra "**compongo**".

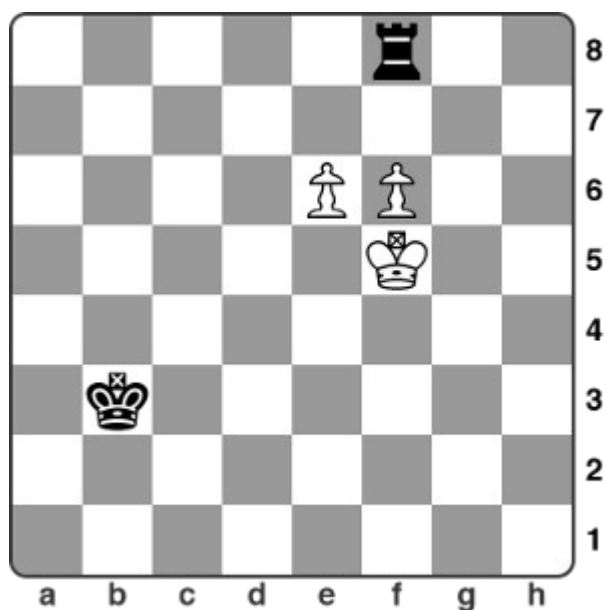
8. Cómo se captura una pieza?

Capturar o tomar una pieza contraria significa desplazar nuestra pieza atacante hasta la casilla donde se encuentra la del bando contrario y sacar a ésta fuera del tablero para el resto de la partida.

Ya conoces el valor de las piezas, y también sabes que ese valor varía en función de la posición del resto de piezas en ese preciso instante, por ello, cuando tengas que capturar una pieza debes medir bien las consecuencias. A continuación tienes unos ejemplos en que las capturas de piezas y los cambios tienen distinto valor dependiendo de la disposición del resto de piezas.

En la posición del diagrama la Torre vale menos que los dos peones, ya que no puede impedir que

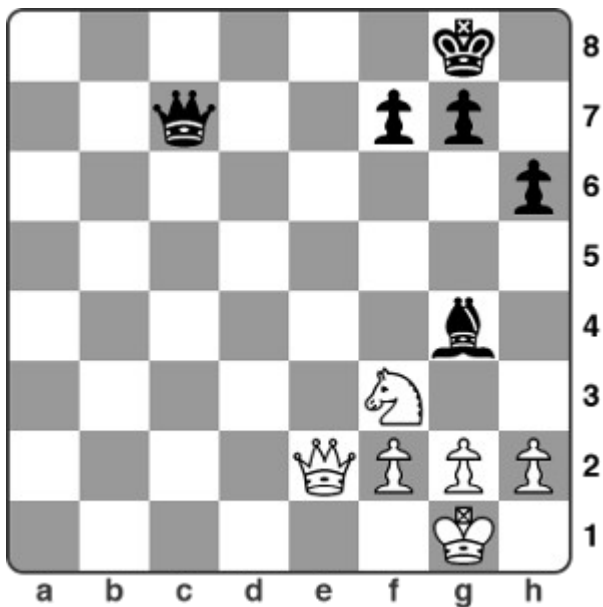
uno de los dos corone.



En el siguiente diagrama, puede cambiarse el Alfil por un peón ya que, en caso de ser capturado, un peón negro llegaría a coronar.

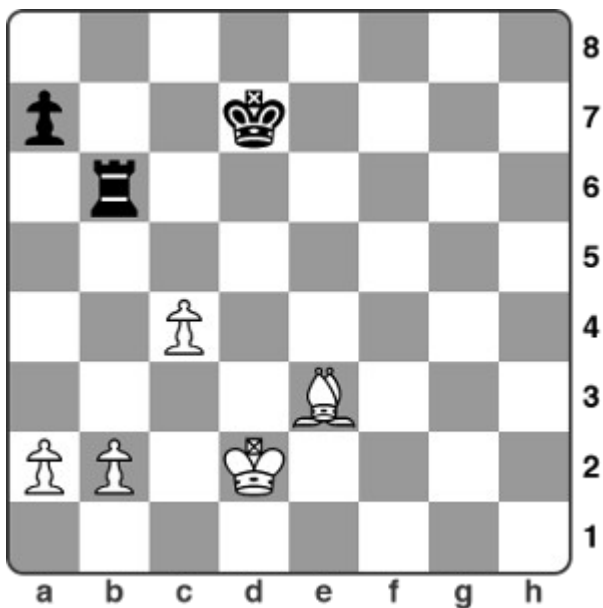
El siguiente diagrama nos muestra un cambio que no supone una ventaja material para ninguno de los dos contrincantes, mientras que luego vemos un ejemplo que nos indica la manera de hacer un cambio desigual con la consiguiente ventaja material.

Cambio igual



El Alfil negro toma el Caballo y el peón de "g" toma el Alfil. Cuando acabes el curso vuelve aquí y averigua por qué no toma de Dama.

Cambio desigual

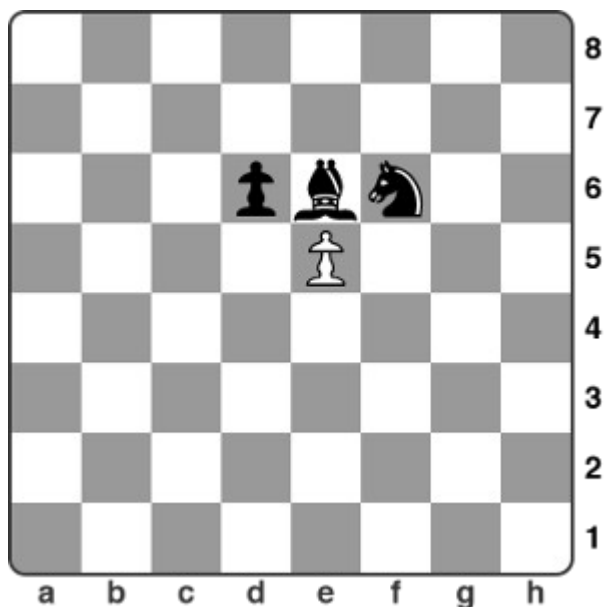


El Alfil es cambiado por una Torre.

9. El modo en que captura el peón

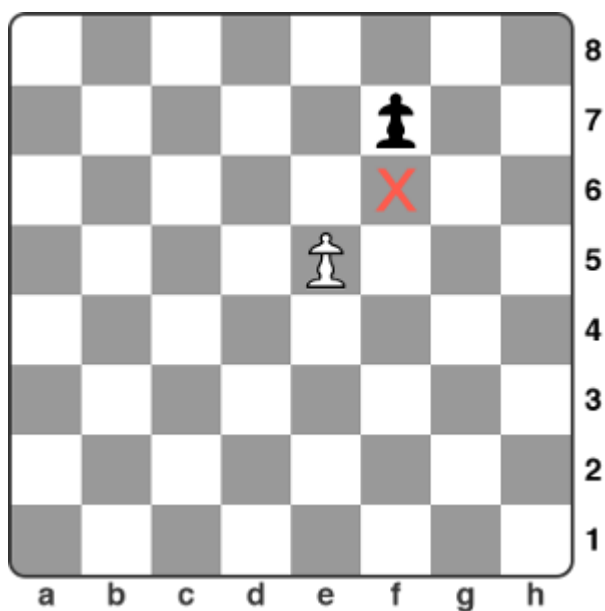
El peón captura únicamente en diagonal y efectuando un solo paso. Es la única pieza que toma de un modo distinto de como se mueve. Por este motivo, si encuentra una pieza delante suyo en la misma columna, no puede capturarla ni avanzar.

Por ejemplo, en la posición del diagrama, el peón blanco puede capturar al Caballo o al peón negro, pero no al Alfil que tiene delante.



10. Capturar al paso

La jugada **tomar al paso** se produce cuando uno de los dos bandos avanza un peón dos casillas desde su posición inicial y se encuentra en su camino, a derecha o a izquierda, un peón contrario, que controlaba la casilla intermedia (señalada con una **X** en el diagrama) por donde el peón ha pasado. Entonces el peón adversario puede capturarlo opcionalmente sobre esta casilla intermedia. En el siguiente diagrama podemos comprobar el modo correcto de efectuar esta jugada característica del peón:



Observa que el peón negro se encuentra en su casilla inicial y el peón blanco se encuentra en la quinta fila cuando le toca mover al negro. Si el peón negro opta por jugar dos casillas de salida, el peón blanco, que se encuentra a su lado, tiene la opción de capturarlo como si hubiera hecho un solo paso. Es preciso dejar bien claro que **tomar al paso** no es obligatorio y, además, se tiene que hacer en la jugada inmediatamente posterior a aquella en que el adversario lo ha posibilitado moviendo su peón.

En caso de no hacerlo así, perderemos el derecho de tomar ese peón **al paso**. Es importante tener en cuenta que el peón es la única pieza que puede **tomar al paso** y que sólo puede hacerlo contra peones

contrarios, nunca otras piezas, y además, ese peón adversario que pretende tomar debe haber realizado el movimiento inicial opcional de dos casillas.

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_0"> 1.e4 c5 2.e5 f5 3.exf6 * </iframe>
```

11. La coronación del peón

Otra característica importante del peón es su capacidad de convertirse en cualquier otra pieza (excepto el Rey), una vez que ha llegado a la última fila conforme iba avanzando.

En los siguientes diagramas podemos ver como se realiza esta coronación.

El peón colocado en la séptima fila puede avanzar y entonces tiene la opción de convertirse en cualquier otra pieza que no sea ni el rey ni un peón. Normalmente la pieza escogida será la Dama por ser la pieza más poderosa. No importa que ya haya piezas iguales sobre el tablero; es posible tener más de una Dama o más de dos Caballos, Torres, etc.

4. El enroque

1. El enroque

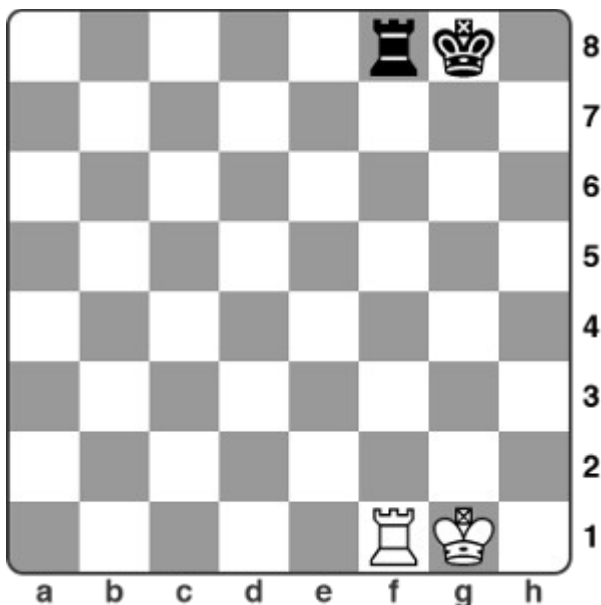
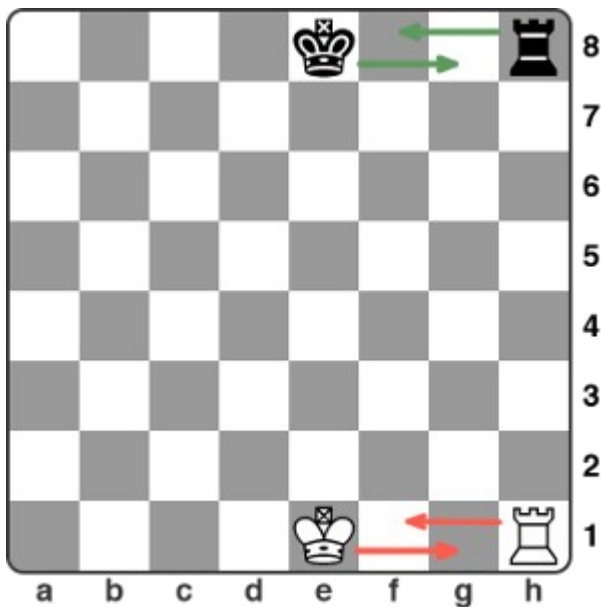
El enroque es una jugada diferente de cualquier otra del juego del ajedrez. Es el único movimiento en el cual se pueden mover dos piezas a la vez, el Rey y una de las Torres.

Cuando se hace el enroque, el Rey se desplaza dos casillas hacia su derecha o hacia su izquierda y la Torre se mueve en sentido inverso, quedando colocada a su lado, tal y como indican los diagramas siguientes.

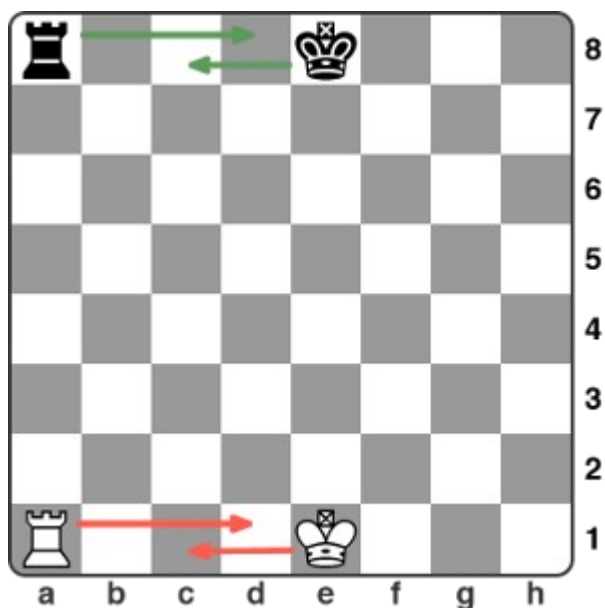
Cuando el enroque se realiza con la Torre del flanco de Rey, se denomina **enroque corto** cuando se hace con la Torre situada en el flanco de Dama, se denomina **enroque largo**.

Es necesario indicar que sólo se puede enrocar una vez en el transcurso de una partida.

1.1. Enroque corto



1.2. Enroque largo



2. Finalidad del enroque

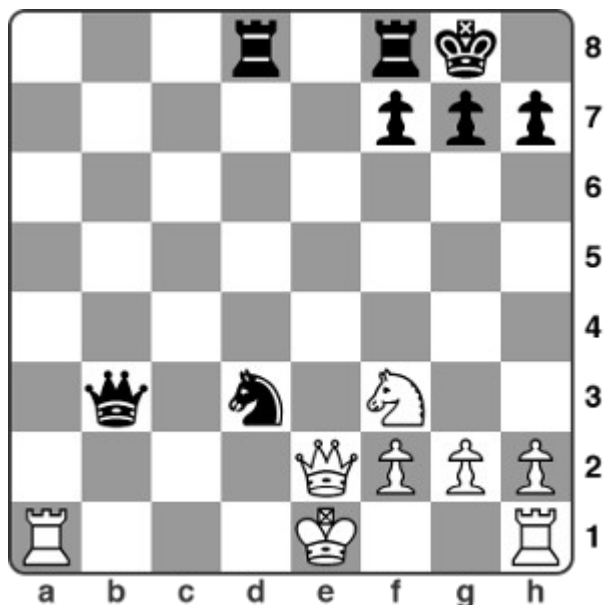
La finalidad de haber creado esta jugada tan característica es la de poder amparar al rey de posibles ataques del adversario y la de poner más rápidamente en juego una de las torres.

Hace siglos, los jugadores de ajedrez se dieron cuenta de que el rey estaba más seguro en un extremo del tablero, protegido por sus propios peones y piezas, que no en el centro, donde el juego estaba más abierto. Para poder trasladar al Rey a una esquina del tablero y, además, poner en juego la Torre, se necesitaba un gran número de movimientos. Debido a este importante descubrimiento, surgió en el siglo XV la idea de crear esta jugada tan original, llamada **enroque**.

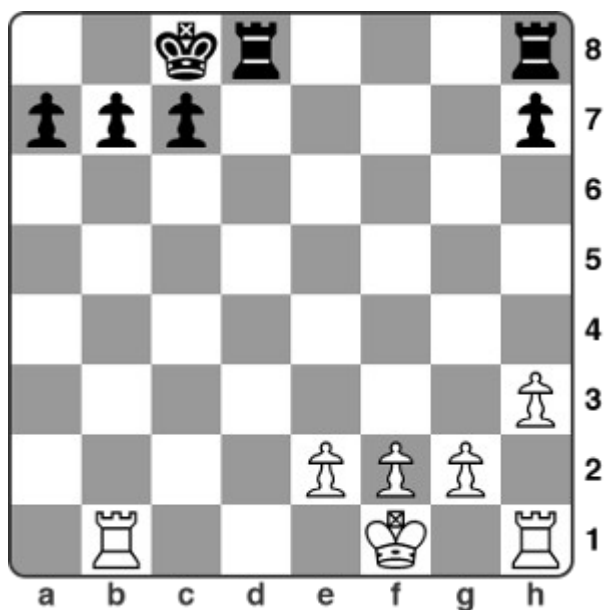
3. Las reglas para poder realizar el enroque

Hay una serie de circunstancias reglamentarias que impiden llevar a término la jugada del enroque; son las siguientes:

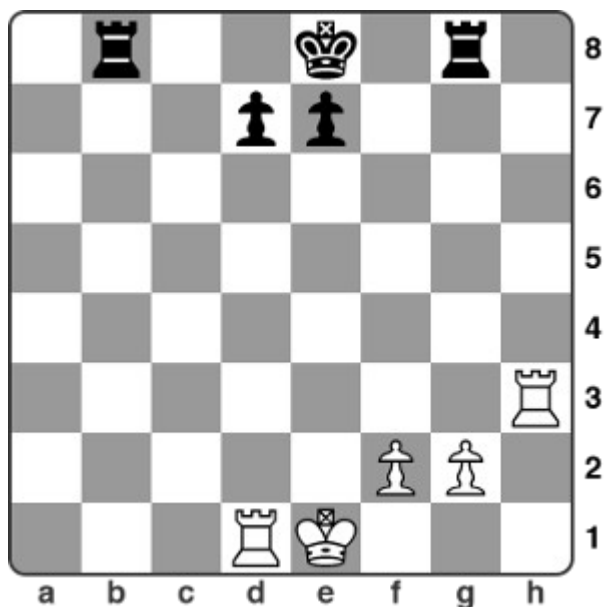
1. **No puede hacerse el enroque cuando al Rey le están haciendo jaque**, aunque sí lo podrá hacer en jugadas posteriores, si no incumple una de las otras reglas. Ej:



2. **No puede hacerse el enroque cuando se ha movido el Rey**, aunque haya vuelto a su posición inicial. En el ejemplo el rey blanco se ha movido una casilla a su derecha, por lo tanto ya no podrá efectuar ni el enroque largo ni el corto.

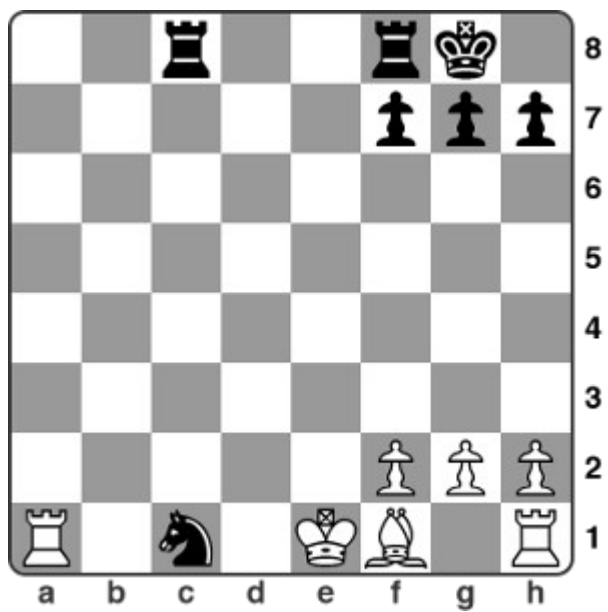


3. **Cuando se ha movido la Torre**, aunque haya vuelto a su posición inicial. Si que podemos, en cambio, enrocar con la otra torre, si ésta aún no ha sido movida. En el ejemplo las torres se han movido y por tanto no se podrá hacer el enroque corto ni el largo en ninguno de los dos bandos.



4. Cuando el Rey, al efectuar el enroque, tiene que pasar por una casilla dominada por una pieza contraria. En cambio, no tiene importancia que la torre pase por una casilla dominada por las piezas del adversario. En el ejemplo se observa que no se puede hacer el enroque largo mientras el alfil negro domine la casilla del lado izquierdo del rey blanco, por donde tendría que pasar el rey para enrocar.

5. Cuando esté ocupada, por una pieza propia o del adversario, una casilla por la que tiene que pasar el Rey o la Torre al efectuar el enroque. En el ejemplo el Rey blanco no puede llevar a cabo el enroque largo, porque hay un Caballo que ocupa una casilla por la que tendría que pasar en caso de querer efectuar esta jugada. El enroque corto tampoco es posible por el mismo motivo, ya que el Alfil blanco corta el paso al propio Rey.



5. Jaque al Rey y jaque materia

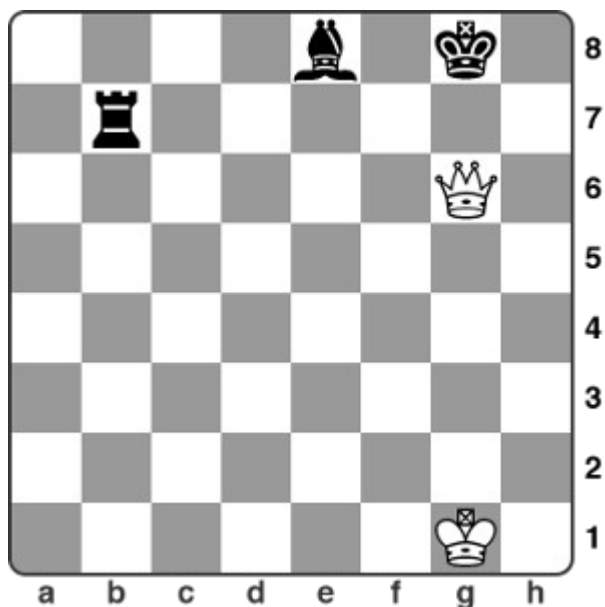
1. Jaque al Rey

La palabra "jaque" viene del persa *shāh* = "rey", y en el juego del ajedrez significa "amenazar al Rey". El jaque se produce cuando el Rey se encuentra en una casilla dominada por una pieza del bando contrario, como consecuencia de la última jugada del adversario. Como ya habíamos visto, el Rey no puede ser capturado, por tanto, cuando uno de los reyes se encuentra amenazado es obligatoria una de las siguientes jugadas:

1. Mover el Rey a otra casilla que no se encuentre amenazada.
2. Interceptar (cubrir) el jaque con una de nuestras piezas.
3. Capturar la pieza que nos está amenazando.

En el diagrama se ve como la Dama está dando jaque al Rey negro. En este caso, la única manera de evitar esta amenaza es moviendo el Rey a una de las casillas marcadas con una cruz, las cuales no están controladas por ninguna pieza enemiga.

Por el contrario, en el siguiente diagrama podemos observar como el bando negro puede optar por cualquiera de las tres opciones que antes comentábamos. Por un lado, puede capturar con el Alfil a la pieza que está dando jaque al Rey. También puede interpretarse la amenaza, cubriendo al Rey con la Torre, o por último, tiene la opción de mover el rey a una de las casillas no dominadas por el enemigo.

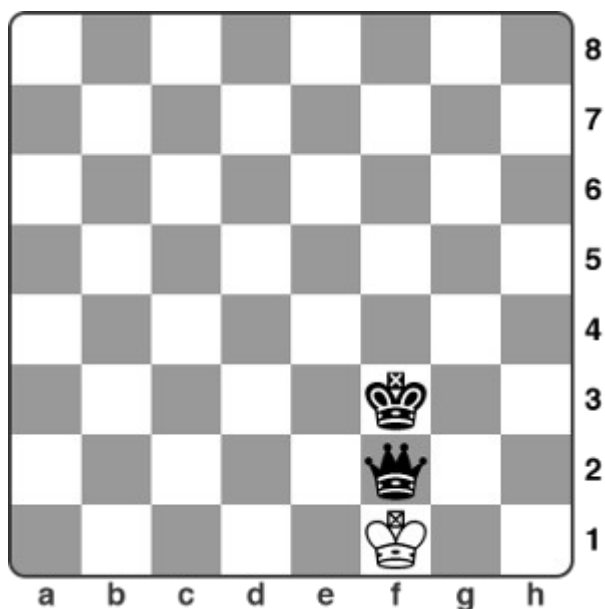


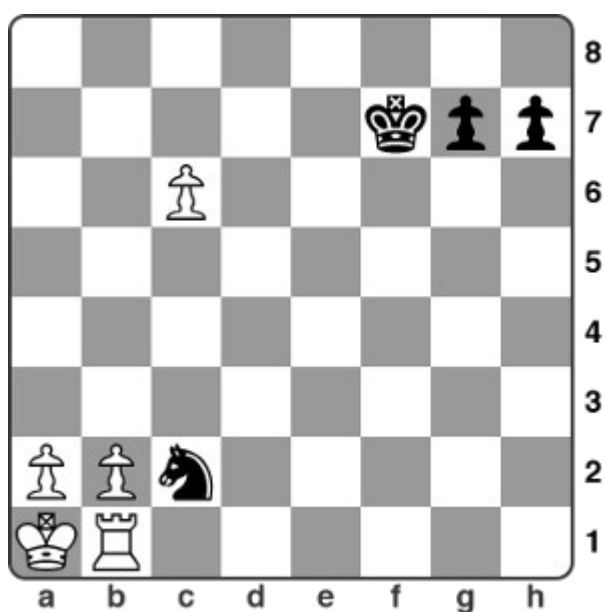
2. Jaque mate

El término "jaque mate" proviene del persa *shāh mat* que significa *rey matado*. En ajedrez, dar o hacer jaque mate al adversario es la finalidad última de cada jugador, pues el resultado de dar jaque mate al otro es que el que lo logra gana la partida.

Cuando no podemos eludir la amenaza directa a nuestro rey se dice que hemos recibido "jaque mate" (o simplemente "mate") y hemos perdido la partida.

En los tres diagramas siguientes se ven tres posiciones típicas de mate:





Comprueba como en ningún caso es posible salvar al rey de la amenaza del contrincante, no hay ninguna casilla donde ir que esté libre de amenazas, no se puede capturar la pieza que está dando jaque, ni tampoco existe la posibilidad de cubrir al Rey de ninguna manera.

Fíjate como cuando es un caballo o un peón el que está dando jaque al rey, no se puede cubrir con una pieza propia esta amenaza, ya que resulta imposible dadas las características especiales del movimiento del peón y del caballo.

6. Las tablas y el Rey ahogado

1. Definición de tablas

Cuando ninguno de los dos jugadores consigue hacer un jaque mate a su adversario, la partida finaliza en tablas. Esto quiere decir que se ha producido un empate, independientemente de la ventaja material que haya sobre el tablero.

2. Cuándo se produce el resultado de tablas?

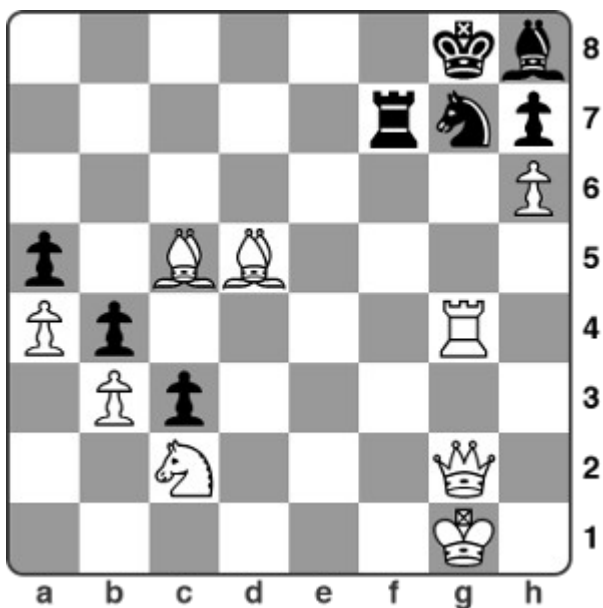
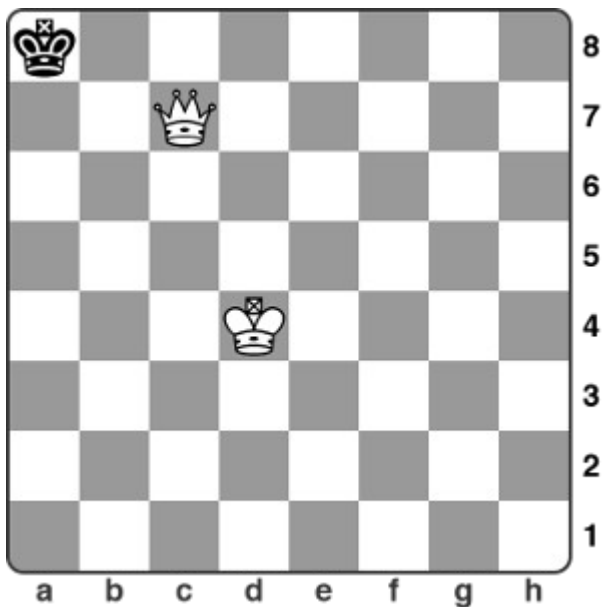
Hay una serie de razones reglamentarias por las que se produce el resultado de tablas:

1. En caso de Rey ahogado.
2. Por acuerdo entre los dos jugadores.
3. De acuerdo con la reclamación de uno de los dos jugadores, cuando la misma posición se ha repetido tres veces.
4. Cuando uno de los jugadores lo solicite por haberse hecho 50 jugadas sin que se haya capturado ninguna pieza, ni se haya avanzado ningún peón.
5. Cuando no haya piezas suficientes para que uno de los dos contrincantes pueda hacer jaque mate a su adversario, p.ej:
 1. Rey contra Rey
 2. Rey y Alfil contra Rey
 3. Rey y Caballo contra Rey
 4. Rey y Alfil contra Rey y Alfil, cuando ambos alfiles van por casillas del mismo color

3. El Rey ahogado

La partida de ajedrez acaba en tablas cuando **el bando al que le corresponde jugar, sin estar su rey en jaque, no puede realizar ninguna jugada legal.**

En los siguientes diagramas corresponde jugar al negro y no puede hacer ninguna jugada, ya que todas las casillas a las que puede ir el Rey están dominadas por piezas adversarias. Observa como en el segundo diagrama tampoco pueden moverse el resto de piezas negras.



Las posiciones de tablas por ahogado son bastante corrientes entre los principiantes, cuando después de conseguir una importante ventaja de material caen en "la trampa" de las tablas por ahogado. La manera más efectiva de evitar este tipo de tablas, tan desagradables para el bando que tiene la ventaja material, es simplemente, prestar atención y no precipitarse al jugar.

Recuerda que en el ajedrez se ha de pensar siempre antes de hacer una jugada, nunca hemos de precipitarnos por muy ganada y sencilla que parezca la posición.

Esta norma nos puede ahorrar un gran número de derrotas o de tablas no deseadas.

7. La anotación de las jugadas

1. La anotación de las jugadas

El ajedrez cuenta con diversos sistemas de notación que permiten registrar por escrito el desarrollo de una partida.

La notación de las jugadas ha permitido la rápida evolución de la teoría del juego y la producción de una ingente bibliografía ajedrecística.

El conocimiento de estos sistemas de notación es imprescindible, tanto para poder analizar y reproducir las partidas propias, como para disfrutar y estudiar las partidas magistrales de los maestros de ajedrez de todos los tiempos.

La notación de las partidas es obligatoria en competiciones oficiales, ya que es el documento que permite la comprobación de cualquier incidente que pueda producirse durante el transcurso de la partida.

Varias décadas atrás convivían dos sistemas de anotación, el descriptivo y el algebraico, pero éste último acabó imponiéndose y es el que se utiliza en la actualidad. No obstante más adelante te explico como funciona el descriptivo por si tropiezas con algún libro antiguo y quieres leerlo.

Adjunto a esta diapositiva tienes una **planilla en pdf** para que la descargues y la imprimas, y así puedas practicar la anotación.

2. El sistema algebraico abreviado

Es el sistema de notación más simple y rápido, así como también el oficial de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE).

Para anotar una jugada, en primer lugar se hace referencia a la pieza que se mueve (salvo el peón), y en segundo lugar, se indica el nombre de la casilla a la que irá a pasar esta pieza.

Para representar la pieza que se mueve, usaremos la siguiente simbología:

En español		En inglés	
R	Rey	K	King
D	Dama	Q	Queen
A	Alfil	B	Bishop
C	Caballo	N	Knight
T	Torre	R	Rook

Conviene que te familiarices con la simbología inglesa también porque los visores de ajedrez que hay en internet describen las partidas en simbología inglesa. Por ejemplo, las jugadas 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6, ellos la escriben 1. e4, e5; 2. Nf3, Nf6. Fácil verdad! tranquilo te irás acostumbrando.

Como acabas de ver, en el sistema algebraico, cuando queremos indicar que se mueve un peón, simplemente, no pondremos ninguna inicial, tan sólo la letra y el número que corresponda a la casilla de destino.

El nombre de cada casilla se determina de una manera muy simple, como si se tratase del "juego de los barcos". Las filas se numeran del 1 al 8 y las columnas se denominan con letras minúsculas siguiendo el abecedario.

De esta manera, cada casilla tiene su nombre, que se determina mediante la intersección de una columna (una letra) y una fila (un número).

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

La notación de las jugadas consistirá, pues, en poner en primer lugar la inicial de la pieza que se mueve (en el caso del peón no pondremos ninguna inicial) y en segundo lugar el nombre de la casilla donde irá a parar esta pieza.

En caso de confusión, es decir, cuando dos o más piezas iguales puedan ir a una misma casilla, se indicará la columna o fila de origen de donde sale la pieza que queremos mover. Para indicar una captura se utilizará el símbolo "X", pero todo esto lo veremos ahora con la reproducción de algunas jugadas.

En la última lección (Sobre hombros de gigantes) podrás encontrar algunos ejemplos de partidas cortas con anotación abreviada.

3. El sistema algebraico completo

El sistema de notación algebraico se puede hacer también de una manera más larga y poco utilizada, pero que tenemos que mencionar para conocer su existencia.

En este sistema completo, anotamos, además de la casilla a la que se mueve la pieza, la casilla de donde sale. Por ejemplo, si se juega el peón que está delante del rey dos casillas, la jugada se anotará de la siguiente manera:

1. e2-e4

Donde "e2" es la casilla en la que se encuentra el peón antes de ser movido y "e4" es la casilla a donde se ha trasladado el peón.

La partida del ejemplo anterior se reproducirá de la siguiente manera:

1. e2-e4, e7-e5; 2. Dd1-h5, Ch8-c6; 3. Af1-c4, Cg8-f6; 4. Dh5xf7#

(jaque mate)

4. El sistema descriptivo

De la misma manera que el sistema algebraico, el sistema descriptivo indica en primer lugar la pieza que se mueve. Se utiliza la misma simbología del sistema algebraico para indicar qué pieza se juega, añadiendo la del peón, que en este sistema tiene su símbolo propio.

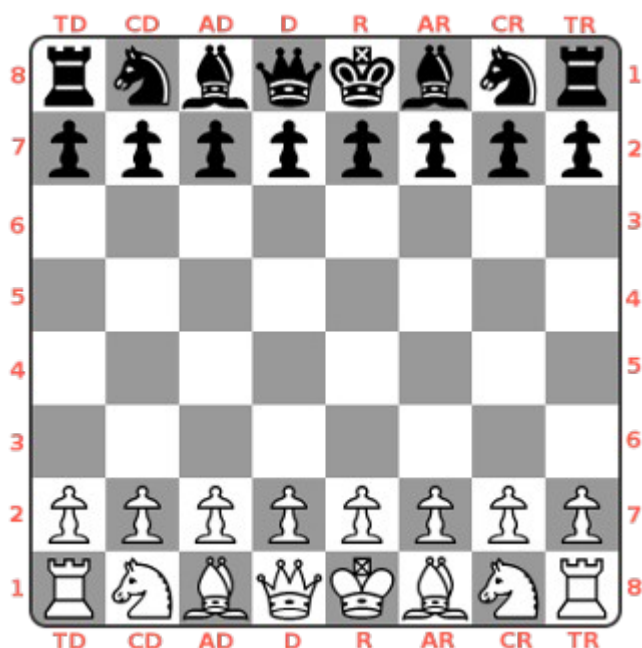
Así, tendremos que:

P = Peón (en este caso coincide con el inglés, pues peón en inglés es "pawn").

También en este sistema se especifica el nombre de la casilla a donde va a parar la pieza que se mueve, pero con dos importantes diferencias:

1. El número de la fila variará según sea el jugador blanco o el negro el que efectúe su jugada. Existe el punto de vista del negro y el del blanco.
2. Las columnas se designan con las iniciales de las piezas que las ocupan en la posición de salida del juego. Por ejemplo, la columna en la que se encuentran los reyes antes de efectuar el primer movimiento de la partida, se denomina columna de rey, donde están las damas, columna de dama, etc.

En el diagrama se pueden observar las iniciales y la numeración de las filas y las columnas:



Observa que hay dos numeraciones, según se mire el tablero desde el punto de vista del jugador blanco o del negro.

Cada columna recibe los siguientes nombres:

TD **Torre de dama**
CD **Caballo de dama**
AD **Alfil de dama**
D **Dama**

R	Rey
AR	Alfil de rey
CR	Caballo de rey
TR	Torre de rey

En este sistema de notación la casilla que denominamos "e4" en el sistema algebraico, aquí se llamará "4R" ("cuatro rey"), desde el punto de vista de las blancas y "5R" ("cinco rey"), desde el punto de vista de las negras.

La famosa partida del mate del pastor se representaría según el sistema descriptivo de la siguiente manera:

1. P4R, P4R, 2. D5T, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. DXPA# jaque mate.

Observa como en la última jugada se ha utilizado el signo "x" para indicar que se efectúa una captura.

Recuerda que este sistema ya no se utiliza, y que aquí tendrás la descripción para entenderlo, por si alguna vez tropiezas con algún libro antiguo que quieras leer. Por eso, mi recomendación es que no pretendas aprender ahora este sistema y sigas adelante con el curso.

5. Otros símbolos de notación usados en ajedrez

Además de los símbolos de anotación del movimiento realizado, existen una serie de símbolos complementarios, válidos para todos los sistemas de notación, que son los siguientes:

x	captura
00	enroque corto
000	enroque largo
+	jaque
#	jaque mate
a.p.	tomar "al paso"
!	jugada buena
!!	jugada muy buena
?	jugada mala
??	jugada muy mala
?!	jugada dudosa

6. Ejemplo de partida de ajedrez con anotación completa

A continuación pondremos como ejemplo otra partida muy conocida por los ajedrecistas: el mate de Legal, llamado así porque se atribuye su invención a Legal, que era el mejor jugador francés de la época anterior a Philidor.

Sistema algebraico

1. e4, e5
2. Cf3, d6
3. Ac4, Ag4
4. Cc3, g6?
5. Cxe5!, Axd1??
6. Axf7+, Re7
7. Cd5#

Sistema descriptivo

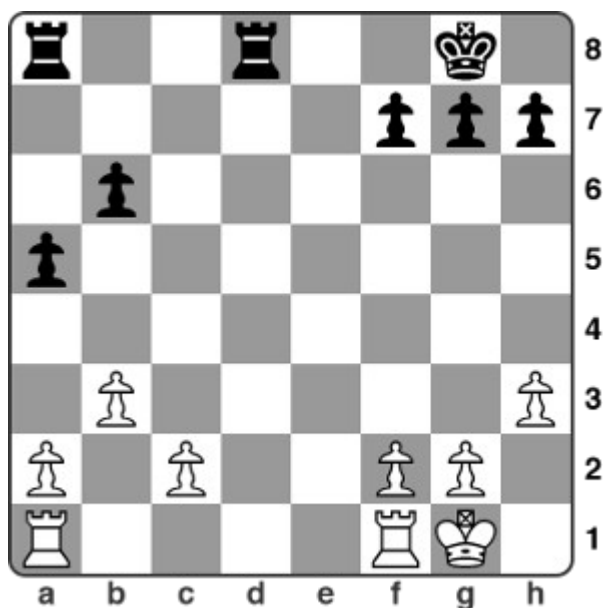
1. P4R, P4R
2. C3AR, P3D
3. A4A, A5C
4. C3A, P3CR?
5. CxP!, AxD??
6. AxP+, R2R
7. C5D#

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_0"> 1.e4 e5 2.Nf3 d6 3.Bc4 Bg4 4.Nc3 g6 5.Nxe5 Bxd1 6.Bxf7+ Ke7 7.Nd5# </iframe>
```

7. Jugadas que pueden confundir

En el caso de que dos piezas iguales (por ejemplo dos caballos, o dos torres) puedan ir a una misma casilla, es necesario algún tipo de distinción para saber qué pieza es la que se mueve.

Por ejemplo, en el diagrama, el jugador blanco quiere mover la torre a la casilla "d1", pero ambas torres pueden ir:



Para definir cual es la Torre que se mueve, en el sistema algebraico la jugada se anotará: Ta-d1,

con lo cual queda definido que es la torre de la casilla "a" la que se quiere mover, tal como se hacía en el sistema algebraico completo.

En el sistema descriptivo la jugada se anotaría: TD-D1 (con lo cual se indica que se quiere mover la torre situada en el flanco de dama).

8. Los mates básicos

1. Piezas mínimas necesarias para dar mate

Los mates básicos son aquellos en los que un bando tiene sólo el Rey, mientras que el otro bando dispone de una o más piezas para dar jaque.

Es muy importante conocer este tipo de mates, porque se representan a menudo en muchas partidas.

Las únicas piezas que permiten dar jaque mate al Rey adversario acompañadas sólo del Rey son la Torre y la Dama. Es decir, no podemos hacer mate con un Alfil, ni con un caballo. Las combinaciones mínimas de piezas para dar jaque mate son las siguientes:

- Rey y Dama
- Rey y Torre
- Rey y dos Alfiles
- Rey y Alfil y Caballo
- Rey y peón (siempre y cuando el peón pueda coronar)

No se puede dar jaque mate sólo con dos Caballos, salvo alguna posición muy concreta, que casi nunca se produce en la práctica.

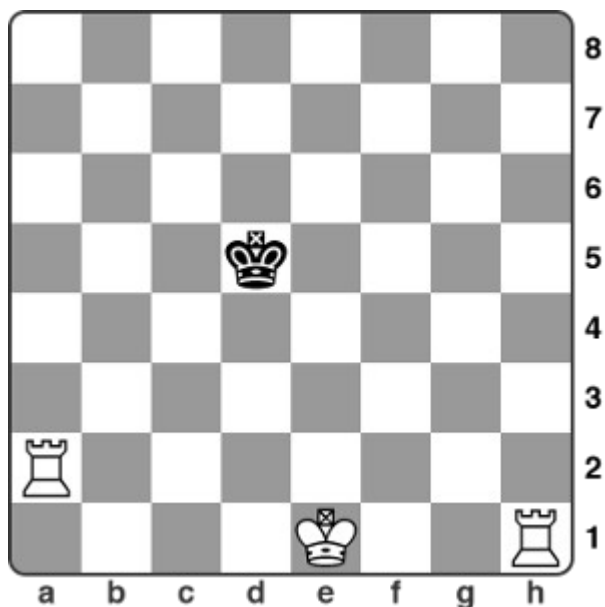
Dos Torres dan jaque mate al Rey adversario sin la ayuda del propio Rey.

Reglamentariamente, en los casos antes mencionados, el bando que sólo dispone del Rey puede exigir que el rival le haga jaque mate en un máximo de 50 movimientos. Si no lo consigue, la partida será declarada tablas.

2. Mate de Rey y dos Torres contra Rey

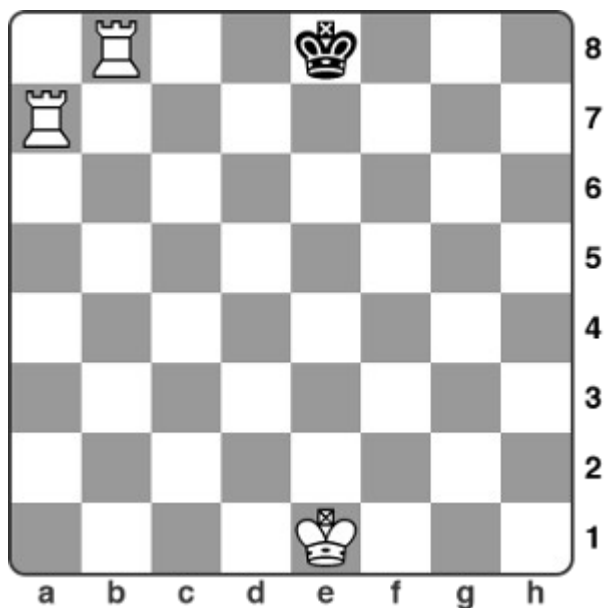
Este mate es el más fácil de ejecutar, de los cinco que veremos. Las Torres, a lo largo de las columnas o las filas, van arrinconando al Rey adversario hacia una de las bandas del tablero.

Observa el ejemplo:



La secuencia es la siguiente:

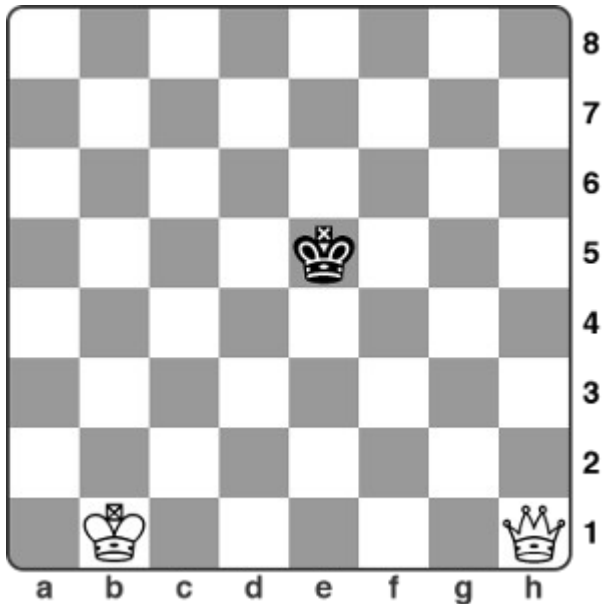
1. Th4 (de esta manera el Rey negro ya no puede pasar a las filas 1, 2, 3 y 4), Re5; 2. Ta5+ (las Torres de forma escalonada van reduciendo el espacio al Rey adversario), Rf6; 3. Th6+ Rg7; (el siguiente paso será jugar Ta7+, pero antes se tiene que alejar la Torre que está amenazada por el Rey) 4. Tb6, Rf7; 5. Ta7+, Re8; 6. Tb8#



Este mate es conocido como el mate de la escalera, porque las Torres van arrinconando al Rey enemigo peldaño a peldaño hasta darle jaque mate.

3. Mate de Rey y Dama contra Rey

Para explicar este mate partimos de la posición del ejemplo:

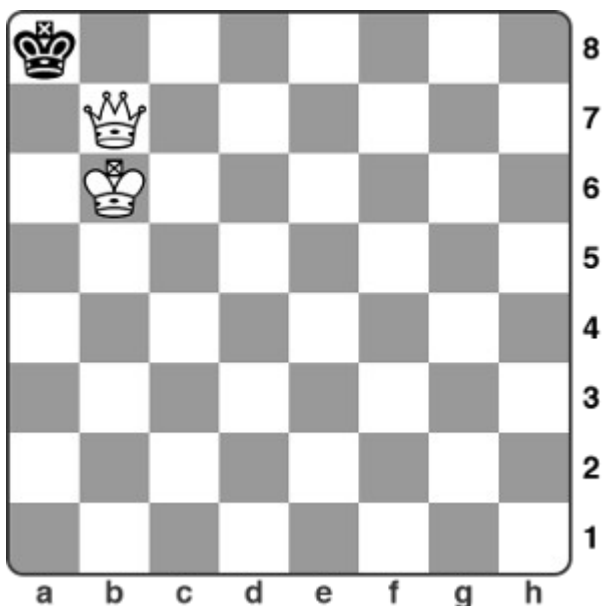


El objetivo será encerrar al Rey negro en un lado del tablero. Ello se puede conseguir sin mover, el Rey blanco y sin dar un solo jaque.

Hay que tener mucho cuidado con este jaque para no ahogar al rey cuando está en un rincón del tablero.

La secuencia es la siguiente:

1. Dh4 (cortando el paso del rey a un lado del tablero), Rd5; 2. Df4 (fijate en que la dama se coloca a "salto de caballo" del rey), Rc5; 3. De4 (reduciendo el espacio del rey negro), Rb5; 4. Dd4, Rc6 (si 4...Ra5; 5 Db2 y el rey ya estaría encerrado en un lado); 5. De5, Rb6; 6. Dd5, Rc7; 7. De6, Rb7; 8. Dd6, Rc8; 9. De7 (el primer objetivo ya se ha cumplido, ahora será necesario acercar al rey para ayudar a la dama a dar el mate), Rb8; 10. Rc2 (ya no hay que jugar la dama a "salto de caballo" porque cuando el rey blanco llega a la casilla b6 el mate es inevitable. No era correcto el plan 10. Dd7, Ra8; 11. Dc7?? y ¡ahogado!), Rc8; 11. Rc3, Rb8; 12. Rc4, Ra8; 13. Rc5, Rb8; 14. Rb6, Ra8; 15. Db7#



4. Mate de Rey y Torre contra Rey

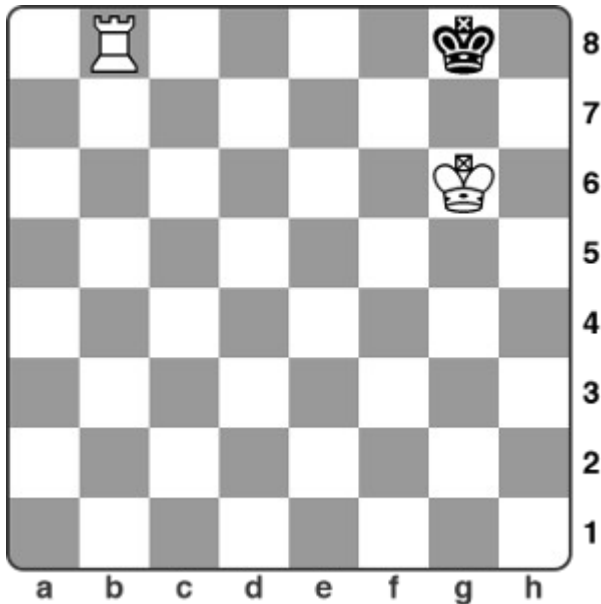
En este mate la acción conjunta del Rey y la Torre reducen al Rey solitario a un lado del tablero. Es más laborioso que el mate con la Dama.

El método consiste en enfrenar el Rey enemigo con el nuestro a una casilla de distancia y, entonces, la Torre dará un jaque lateral que desplazará al Rey contrario hacia atrás, y sucesivamente hasta enerrarlo en un lateral del tablero. En este mate el Rey es el principal protagonista.

Observa el siguiente ejemplo:

La secuencia es la siguiente:

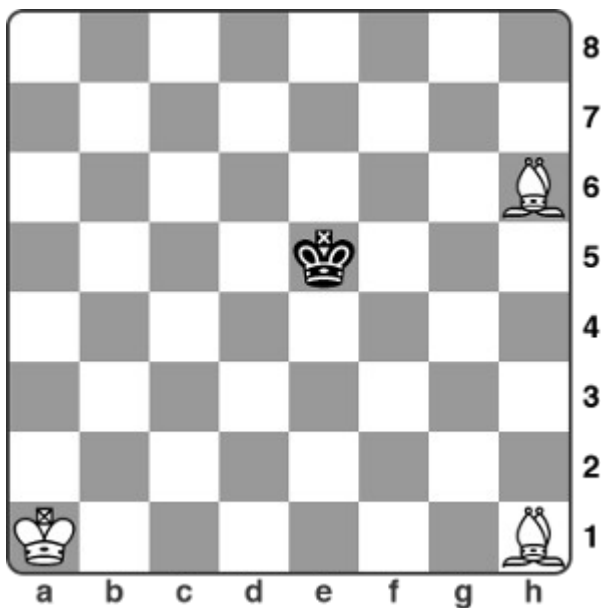
1. Ta4 (es preciso limitar la movilidad del rey a un lado del tablero), Rd5; 2. Rd2, Re5; 3. Re3, Rf5; 4. Rf3, Rg5; 5. Tb4 (jugada de espera para conseguir que el rey negro se enfrente al blanco, es necesario situar este último a "salto de caballo", preferiblemente hacia el lado en que se encuentra la torre), Rh5; 6. Rg3, Rg5; 7. Ta5+, Rf6; 8. Rg4, Re6; 9. Rf4, Rd6; 10. Re4, Rc6; 11. Rd4, Rb6; 12. Th5 (retiramos la torre dentro de la misma fila tan lejos como sea posible), Rc6; 13. Tg5 (otro tiempo de espera que sirve para continuar con la posibilidad de tener a los reyes a salto de caballo y que le toque jugar al negro), Rb6; 14. Rc4, Ra6; 15. Rb4, Rb6; 16. Tg6+, Rc7; 17. Rb5, Rd7; 18. Rc5, Re7; 19. Rd5, Rf7; 20. Ta6, Re7; 21. Tb6, Rf7; 22. Re5, Re7; 23. Tb7+, Rf8; 24. Re6, Rg8; 25. Rf6, Rh8; 26. Rg6, Rg8; 27. Tb8#



5. Mate de Rey y dos Alfiles contra Rey

Los Alfiles tienen que arrinconar al Rey hacia un lado del tablero, lo que se conseguirá con el control escalonado de las diagonales y la ayuda del Rey blanco.

Observa la posición del ejemplo:



La secuencia es la siguiente:

1. Rb2, Rd4; 2. Af3, Rd3; 3. Af4, Rd4; 4. Rc2, Rc4; 5. Ae3, Rb5; 6. Rb3, Ra6; 7. Rc4 (un gravísimo error sería 7. Rb4, porque ahogaría al Rey negro), Ra5; 8. Ab7, Ra4; 9. Ab6, Ra3; 10. Rc3, Ra4; 11. Ac6+, Ra3; 12. Ac5+, Ra2; 13. Ac4, Ra1; 14. Rc2, Ra2; 15. Ad5+, Ra1; 16. Ad4#

6. Mate de Rey, Alfil y Caballo contra Rey

Este final no se presenta demasiado en la práctica, sin embargo, es interesante su conocimiento para

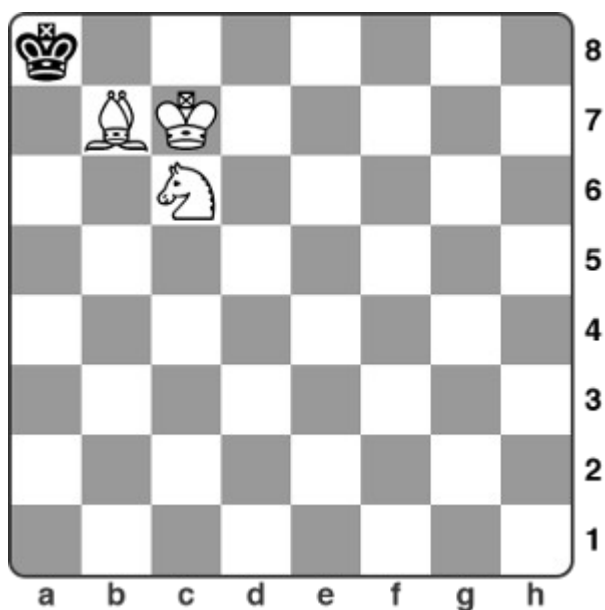
dominar las cualidades combinadas del Alfil y el Caballo cuando trabajan juntos.

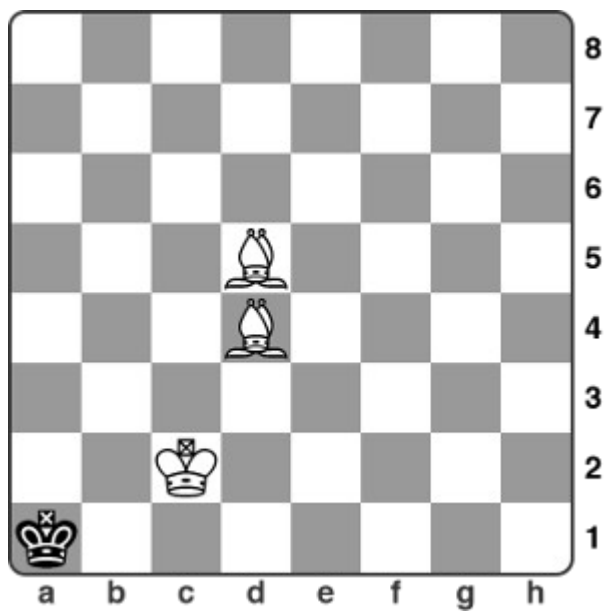
Para poder hacer el mate, será necesario arrinconar al Rey adversario en una casilla del mismo color que las casillas por las que se mueve el Alfil.

En el ejemplo puedes observar que el Rey está ya arrinconado en las bandas, pero ese rincón es de distinto color al de las casillas por las que se desplaza el Alfil y, por lo tanto, lo tendremos que trasladar a la otra esquina.

La secuencia es la siguiente:

1. Cf7+, Rg8; 2. Ae4 (jugada de espera), Rf8; 3. Ah7, Re8; 4. Ce5, Rf8; 5. Cd7+, Re8; 6. Re6, Rd8; 7. Rd6, Re8; 8. Ag6+, Rd8; 9. Cc5, Rc8; 10. Ae8 (evitando que el Rey se vaya hacia el otro lado), Rd8; 11. Ac6, Rc8; 12. Ad7+, Rb8; 13. Rc6, Ra7; 14. Rc7, Ra8; 15. Ac8, Ra7; 16. Cd7, Ra8; 17. Ce5, Ra7; 18. Cc6+, Ra8; 19. Ab7#





9. La apertura

1. Concepto de apertura

Una partida de ajedrez se divide en tres fases: la apertura, el medio juego y el final.

La apertura es la fase inicial de una partida de ajedrez. En general diez o doce movimientos tendrían que ser suficientes para "poner en juego" las piezas. Aunque no existe una regla fija que determine cuándo acaba la fase de apertura de una partida, se considera que ésta finaliza cuando se han desarrollado la totalidad, o una parte importante, de las piezas.

2. El dominio del espacio y el desarrollo de las piezas

La primera regla básica para jugar la apertura, y en general toda la partida de ajedrez, es conseguir el objetivo de **dominar el espacio a través del desarrollo de las piezas**. Es decir, que **las piezas han de controlar el mayor número de casillas posible y las más importantes**.

Todo esto es lógico, si pensamos que el ajedrez representa una guerra donde el tablero es el campo de batalla y las piezas son el ejército. Cuanto más espacio conquisten las piezas, más dominio ejercerán en el campo de batalla y más fácil será ganar la partida.

3. Las 10 reglas básicas de la apertura

Aquí tienes 10 reglas para jugar bien cualquier apertura. Estas normas son orientativas, y aunque no siempre se puedan cumplir, son de gran ayuda para saber cómo actuar en esta primera fase del juego:

1. **Empieza el juego con el movimiento de los peones de dama o de rey hacia las casillas "e4" o "d4"**. Con cualquier de estos dos movimientos se dominan casillas centrales y se abre el paso al desarrollo de las piezas.
2. **Es muy importante poner en juego los caballos lo antes posible**. Los motivos de esta regla se basan en el hecho de que los caballos son más lentos que las otras piezas y necesitan muchas jugadas para pasar de un lado a otro del tablero. Además, los caballos se han de centralizar, para que puedan dominar más casillas y acudir más rápidamente a cualquier lugar del tablero.
3. **Si es posible, haz jugadas de desarrollo que además constituyan una amenaza para el adversario**. De esta manera se obliga al contrincante a defenderse, ya desde un principio. Por ejemplo, después de las jugadas 1. e4, e5, es bueno para el blanco jugar 2. Cf3, porque además de desarrollar una pieza, amenaza al peón de "e5".
4. **No hagas demasiados movimientos de peones en la apertura**, porque retrasa el desarrollo de las piezas. Además, los peones no pueden retroceder una vez se han movido y, por lo tanto, se ha de ir con mucho cuidado al jugarlos.
5. **No desarrolles prematuramente la Dama**, ésta puede ser amenazada fácilmente cuando el contrincante tiene todas sus piezas. El orden correcto, en general, según el cual deben salir las piezas de sus casillas de origen, es el siguiente: primero uno o dos peones centrales, después los caballos y los alfiles, a continuación se efectúa el enroque y por último se mueven la dama y las

torres.

6. **Enroca tan pronto como sea posible** para proteger al rey y poner en acción a la torre con la cual se enroca.

7. **No efectúes pérdidas de tiempo**, es decir, no pierdas tiempos, porque los tiempos que pierdes los utiliza tu adversario para desarrollarse y consigue una ventaja posicional. Por ejemplo, moviendo varias veces una pieza, porque esto retrasa el desarrollo de las otras piezas. Cuando en ajedrez decimos que hemos ganado o perdido un tiempo, nos referimos al número de jugadas de desarrollo. En general, el bando que tenga más tiempo de desarrollo tiene mejor posición y mejores perspectivas de ganar la partida.

8. **Haz jugadas para dominar el centro del tablero**, que es la base de operaciones durante toda la partida.

9. **Juega con un plan u objetivo concreto desde el principio**. Esto significa escoger las casillas más adecuadas para cada pieza y llevarlas allí en el menor número de jugadas posibles, siempre con una finalidad concreta.

10. Recuerda que **el ajedrez es un juego para pensar** y que, al igual que en el resto de la partida, si jugamos rápido y a la ligera seguro que perderemos. Antes de cada movimiento, **presta atención a la última jugada del adversario y a la siguiente tuya**.

Todas estas reglas generales pueden alterarse, cuando sea necesario, por la posición concreta que se presente en la partida. Como verás cuando estudies las aperturas, algunas de las normas anteriores no se cumplen estrictamente, pero siempre es para conseguir algún objetivo alternativo importante.

4. La teoría de las aperturas

Los primeros movimientos de ambos contrincantes, que son los que caracterizan los esquemas de toda la partida, son designados con el nombre de su creador, del jugador que consiguió popularizarlos o del lugar donde se jugaron por primera vez.

El estudio de las aperturas es un tema extenso que veremos en el Curso Avanzado de Ajedrez. En este Curso de Iniciación nos limitaremos a clasificarlas y a denominar las más importantes.

En general, las aperturas se pueden dividir de la siguiente manera:

- **Aperturas abiertas:** Son aquellas que empiezan con las jugadas 1. e4, e5.
 - Estas aperturas se caracterizan porque, en general, predomina el juego combinatorio con el cálculo de jugadas con objetivos a corto plazo ya desde el principio de la partida.
- **Aperturas cerradas:** Son aquellas que empiezan con cualquier jugada que **no** sea 1. e4.
 - En este tipo de aperturas predomina el juego estratégico y las maniobras posicionales, donde los planteamientos se hacen a largo o medio plazo.
- **Aperturas semiabiertas:** Son aquellas que empiezan con la jugada 1. e4 y cualquier respuesta del negro que **no** sea 1... e5.
 - Combinan las características de las aperturas abiertas y cerradas.

5. El estudio de las aperturas

Existen más de cincuenta aperturas conocidas que dan lugar a centenares de variantes que sería imposible conocer, aunque estudiásemos todas las horas de una vida. ¿Qué se tiene que hacer, pues, para tener un conocimiento suficiente de la teoría de las aperturas?

1. **Escoger las aperturas y defensas que mejor se adapten a nuestras aptitudes, carácter y estilo de juego.** Es muy recomendable cuando se empieza a jugar practicar las aperturas abiertas, ya que son más ricas en motivos tácticos, que serán muy necesarios para conseguir una base sólida de juego.
2. **Estudiar en profundidad sólo unas pocas variantes principales de las dos o tres aperturas y defensas que jugaremos.**
3. **Profundizar en el estudio de los fundamentos estratégicos de la apertura,** las ideas básicas referentes al desarrollo de las piezas, la lucha por el centro del tablero, los modos de "romper" (abrir el juego), iniciativas de ataque y defensa, etc.

6. Las principales aperturas abiertas

Las principales aperturas abiertas son las siguientes:

Apertura Española 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5

Apertura Italiana 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4

Gambito de Rey 1. e4, e5; 2. f4

Cuatro Caballos 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Cc3, Cf6

Defensa Petrov 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6

Apertura Escocesa 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4

7. Las principales aperturas semiabiertas

Las principales aperturas semiabiertas son las siguientes:

Defensa Siciliana 1. e4, c5

Defensa Francesa 1. e4, e6

Defensa Escandinava 1. e4, d5

Defensa Caro-Kann 1. e4, c6

Defensa Pirc 1. e4, d6; 2. d4, Cf6

Defensa Alekhine 1. e4, Cf6

8. Las principales aperturas cerradas

Las principales aperturas cerradas son las siguientes:

Gambito de Dama 1. d4, d5; 2. c4, e6

Defensa Eslava 1. d4, d5; 2. c4, c6

Apertura inglesa 1. c4

Defensa Benoni 1. d4, c5

Defensa Holandesa 1. d4, f5

Defensa Nimzoindia 1. d4, Cf6; 2. c4,e6; 3. Cc3, Ab4

Defensa Grunfeld 1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5

Apertura Catalana 1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. g3

Gambito Budapest 1. d4, Cf6; 2. c4, e5

Apertura Bird 1. f4

Apertura Larsen 1. b3

Apertura Reti 1. Cf3

Defensa India de Rey 1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. e4, d6

10. Los errores en la apertura y las celadas

1. Los errores en la apertura

Cada movimiento que se realiza en una partida de ajedrez es importante, ya que puede significar la diferencia entre ganar o perder.

La mayoría de los errores que se producen al principio de la partida son causados por el incumplimiento de las reglas básicas de la apertura.

2. Errores típicos en la apertura

Las tres reglas básicas para jugar correctamente cualquier apertura se pueden resumir en tres puntos:

1. El desarrollo de las piezas con una finalidad concreta
2. La correcta estructura de peones, con tal de no crear debilidades
3. El dominio central del tablero.

La falta de desarrollo de las piezas

En cada jugada de la apertura se tiene que procurar poner en juego una pieza distinta, es decir, no mover dos o más veces la misma pieza. Esto es particularmente necesario en los primeros movimientos y se tiene que hacer de tal manera que, al ocupar las posiciones en el tablero, las piezas actúen coordinadas, ayudándose mutuamente, sin molestarse unas a otras.

¿Qué puede suceder si el ajedrecista se aparta de esta regla? Veamos dos ejemplos aleccionadores.

La primera partida se jugó en el año 2002 entre Magnus Carlsen (blancas) y Yuri Kuzubov (negras). Observa como en el movimiento 8 las negras todavía tienen todas sus piezas en la posición de salida.

`<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_0">` 1. d4 Nf6 2. Bg5 d5 3. Bf6 gf6 4. Nc3 e6 5. Nf3 c5 6. e4 cd4 7. Nd4 de4 8. Bb5 Bd7 9. Qh5 Qb6 10. O-O-O Qc5 11. Ne4 Qh5 12. Nf6 Ke7 13. Nh5 Nc6 14. Bc6 Bc6 15. Rhe1`</iframe>`

La siguiente partida se jugó en 1892 entre Henry E. Bird (blancas) y E. Lasker (negras). Fíjate como en el movimiento 8 las blancas tienen todas sus piezas activas, en tanto que las negras solo dos.

`<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pg`

n4web_1"> 1. e4 e5 2. d4 ed4 3. c3 dc3 4. Bc4 cb2 5. Bb2 Qg5 6. Nf3 Qg2 7. Rg1 Bb4 8. Ke2 Qh3 9. Bf7 Kd8 10. Bg7 Ne7 11. Ng5 Qh4 12. Ne6#</iframe>

2.1. Debilidades en la estructura de peones

Los peones tiene un papel muy importante, tanto en defensa como en ataque.

A diferencia de las otras piezas, los peones nunca retroceden. Esto exige a los peones una especial responsabilidad en cada movimiento.

Avanzándolos conquistamos espacio, pero es necesario vigilar que en los espacios que nuestros peones dejan libres no puedan penetrar fuerzas adversarias. Lo más peligroso de todo es que, al avanzar los peones, quede descubierta la posición del rey.

Veamos un ejemplo de debilidad en la estructura de peones, al dejar desprotegido a su propio rey.

La siguiente es la partida Paulsen vs Morphy que se jugó en el Congreso Americano de Ajedrez de 1857.

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_2"> 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Nf6 4. Bb5 Bc5 5. O-O O-O 6. Ne5 Re8 7. Nc6 dc6 8. Bc4 b5 9. Be2 Ne4 10. Ne4 Re4 11. Bf3 Re6 12. c3 Qd3 13. b4 Bb6 14. a4 ba4 15. Qa4 Bd7 16. Ra2 Rae8 17. Qa6 Qf3!! 18. gf3 Rg6 19. Kh1 Bh3 20. Rd1 (20. Rg1 Rxg1+ 21. Kxg1 Re1+) 20... Bg2 21. Kg1 Bf3 22. Kf1 Bg2 23. Kg1 Bh3 24. Kh1 Bf2 25. Qf1 Bf1 26. Rf1 Re2 27. Ra1 Rh6 28. d4 Be3</iframe>

2.2. El control del centro del tablero

La lucha por controlar y conquistar el centro del tablero es una de las tareas principales en la apertura. Quien domina el centro domina las casillas centrales, bien sea con la ocupación de éstas con los peones, o bien con un control indirecto con otras piezas.

La siguiente partida, que se jugó en 1934 entre Taylor y Dreyer, nos muestra el dominio de la partida gracias al dominio central del tablero. A primera vista, parece que el bando negro está desarrollado satisfactoriamente, pero el control de las blancas en el centro es tan considerable que fuerza a las negras a una rendición rápida.

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_3"> 1. e4 e5 2. Bc4 Nf6 3. Nf3 Ne4 4. Nc3 Nc3 5. dc3 d6 6. O-O Bg4 7. Ne5 Bd1 8. Bf7 Ke7 9. Bg5#</iframe>

3. Las celadas

Una celada es una trampa que tendemos a nuestro contrincante para que juegue del modo que nos interesa. La celada se produce cuando, aparentemente, se permite al adversario conseguir cualquier tipo de ventaja para inducirlo de esta manera a efectuar un movimiento equivocado.

Veamos a continuación unos ejemplos de error grave en la apertura.

La siguiente partida es la más corta que se puede producir en el juego del ajedrez y se llama el "**mate del loco**".

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=ba-d5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_0"> 1. g4 e5 2. f3 Qh4 </iframe>
```

Además de no haber tenido en cuenta ninguna de las leyes de la apertura, el blanco ha efectuado las peores jugadas posibles. El siguiente ejemplo nos demuestra que tenemos que ir con mucho cuidado a la hora de tocar las piezas, porque un error de apreciación nos puede costar la partida.

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=ba-d5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_1"> 1. e4 e5 2. Qh5 Ke7 3. Qe5 </iframe>
```

Ya hemos dicho que mover la Dama al principio de la partida es un error grave, pero en este caso le salió bien la jugada al blanco, porque el negro se descuidó y tocó su Rey sin decir "**compongo**", y como el reglamento del ajedrez obliga a mover la pieza tocada... la respuesta fue fulminante.

Otro ejemplo de error colosal, que es necesario conocer para no cometerlo, es el siguiente, en el que las piezas negras colaboran en dar mate a su propio rey.

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=ba-d5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_2"> 1. Nc3 e5 2. e4 Ne7 3. Nd5 g6 4. Nf6 </iframe>
```

Una variante un poco más sofisticada del mate anterior es la del siguiente ejemplo:

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=
```

ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_3"> 1. e4 c6 2. Nc3 d5 3. Qe2 de4 4. Ne4 Nd7 5. Nd6 </iframe>

El **mate del pastor** es seguramente el más conocido de todos los mates. Lo primero que tiene que decirse es que, al igual que en los ejemplos precedentes, el bando ganador juega mal y sólo consigue la victoria a causa de que el adversario comete errores aún peores. Es bueno conocer estos mates para que no nos los hagan, pero no para hacerlos nosotros.

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_4"> 1. e4 e5 2. Bc4 Nc6 3. Qf3 Bc5 4. Qf7 </iframe>

El problema de las celadas es que el adversario no está obligado a jugar como a nosotros nos interesa y, si se da cuenta de la trampa, quien puede salir perdiendo es quien tiende la celada. En general, las celadas no son buenas jugadas si el contrincante, jugando bien, queda con ventaja. Veamos otro ejemplo:

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_5"> 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nd4 4. Ne5 Qg5 5. Nf7 Qg2 6. Rf1 Qe4 7. Be2 Nf3 </iframe>

En la **defensa francesa** existe una interesante celada que es preciso conocer:

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_6"> 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Nc3 Bb4 4. Ne2 de4 5. a3 Bc3 6. Nc3 Nc6 7. Qg4 Nd4 8. Qg7 Nc2 9. Ke2 Qd3 </iframe>

En la **defensa Caro-Kann** se pueden producir las siguientes jugadas:

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=ba-

d5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_7"> 1. e4 c6 2. Nc3 d5 3. Nf3 de4 4. Ne4 Nf6 5. Nf6 gf6 6. Bc4 Bg4 7. Ne5 Be6 8. Be6 fe6 9. Qh5 </iframe>

Cuando se acepta el **Gambito de Dama** no es bueno querer conservar el peón ganado, mira por qué:

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_8"> 1. d4 d5 2. c4 dc4 3. e3 b5 4. a4 c6 5. ab5 cb5 6. Qf3 </iframe>

A veces las celadas no terminan en mate, sino que sirven para conseguir cualquier tipo de ventaja.

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_9"> 1. d4 c5 2. Nf3 Nf6 3. Bf4 cd4 4. Nd4 e5 5. Be5 Qa5 </iframe>

El siguiente mate se ha producido numerosas veces en la práctica a partir de una variante teórica del **Gambito Budapest**.

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_10"> 1. d4 Nf6 2. c4 e5 3. de5 Ng4 4. Bf4 Nc6 5. Nf3 Bb4 6. Nbd2 Qe7 7. a3 Nge5 8. ab4 Nd3 </iframe>

La variante teórica a partir del movimiento 8 continúa con 8. Cxe5, Cxe5; 9. e3 (aún no puede comerse el Alfil), Axd2; 10. Dxd2 y el blanco queda con una ligera ventaja posicional. En el Gambito Budapest también existe una trampa para ganar la Dama en una variante distinta a la del ejemplo anterior.

<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_11">

n4web_11"> 1. d4 Nf6 2. c4 e5 3. de5 Ne4 4. Nf3 d6 5. ed6 Bd6 6. g3 Nf2 7. Kf2 Bg3 8. hg3 Qd1 </iframe>

Cuando un peón se encuentra en la séptima fila y amenaza a un Caballo, éste no puede impedir la promoción de este peón. Fíjate:

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_12"> 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Nf3 Bf5 4. Qb3 Qb6 5. cd5 Qb3 6. ab3 Bb1 7. dc6 Be4 8. Ra7 Ra7 9. c7 </iframe>
```

Observa por último un ejemplo de ataque combinado de Dama y Caballo. No es bueno permitir que la Dama contraria ataque libremente el enroque, ya que es una poderosa pieza de ataque.

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_13"> 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. d3 Nge7 5. Ng5 00 6. Qh5 h6 7. Nf7 Qe8 8. Nh6 Kh7 9. Nf7 Kg8 10. Qh8 </iframe>
```

11. El medio juego y la estrategia

1. Estrategias en el ajedrez

Una vez finalizado el desarrollo de las piezas empieza la fase del medio juego. Lo primero que tenemos que hacer en esta fase de la partida es pensar un plan, una estrategia que nos otorgue, a ser posible, algún tipo de ventaja.

Elaborar un plan significa: saber a qué casillas se quiere que vayan a parar nuestras piezas y peones, por dónde atacaremos o cómo nos defenderemos, averiguar los puntos débiles del adversario, crear nosotros éstas debilidades, etc.

Los planes son distintos en cada partida y cambian a través del desarrollo del juego en función de las jugadas del adversario y de las nuevas situaciones creadas. Sin embargo, los temas estratégicos se repiten y son la orientación que nos permitirá valorar con elementos de juicio una posición determinada.

2. El proceso de pensar en el ajedrez

Cada vez que nuestro adversario juegue tenemos que seguir los siguientes pasos:

1. ¿Por qué ha hecho esta jugada mi adversario?

1. ¿Amenaza algún jaque o jaque mate? ¿cuántas y cuántas partidas se han perdido por no responder esta simple pregunta!
2. ¿Amenaza alguna pieza directamente o tras una combinación (sucesión de jugadas forzadas)?
3. ¿Puede realizar algún cambio de piezas? ¿Con qué consecuencias?

Desconfía de las jugadas aparentemente malas, pueden esconder alguna trampa. De nada servirá tener un excelente plan si por el camino nos dejamos ganar una pieza o descuidamos alguna combinación de mate del adversario.

2. Replanteamiento de la posición a partir de la jugada que se quiere efectuar

Una vez sepamos el plan que tenemos que seguir y con que jugadas lo llevaremos a cabo, repetimos otra vez las preguntas pero a partir de la posición que resultará de efectuar nuestra jugada.

1. ¿Me pueden ganar alguna pieza después de la jugada que haré?
2. ¿Dejo sin protección mi Rey o alguna casilla importante?
3. ¿Me pueden hacer jaque mate?

¡No te preocupes! El proceso mental descrito se irá agilizando a medida que cojas práctica en el juego y lo llevarás a término sin darte cuenta.

3. Elaboración de un plan y su seguimiento

Una vez contestadas las preguntas sobre por qué ha realizado el adversario la última jugada, debemos revisar mentalmente si podemos continuar el plan que teníamos previsto y en caso contrario elaborar uno nuevo. Este planeamiento puede consistir por ejemplo en:

1. Desarrollar o recolocar una o varias piezas en las casillas más adecuadas.
2. Iniciar un ataque en el flanco de dama o de rey, en caso de que se tengan posibilidades de hacerlo (debilidades del adversario y superioridad de fuerzas propias).
3. Cambiar una o varias piezas para obtener alguna ventaja.
4. Reforzar la posición defensiva.
5. Contraatacar en el centro del tablero o en el flanco contrario, ante un ataque del adversario por uno de los flancos,
6. Realizar jugadas para debilitar la posición del adversario.

Existen tantos planes como posiciones posibles, por lo tanto, estas líneas sirven sólo de mera orientación. La práctica, el estudio de las partidas jugadas y las nociones posicionales que verás en el Curso de evaluación posicional, te darán la pauta para encontrar los mejores planes en cada momento.

4. Temas estratégicos básicos

Para saber elaborar un plan correctamente, primero debemos conocer las características de las posiciones y los temas estratégicos que se esconden, así como las propiedades tácticas de las piezas y de los peones.

Algunos de los temas estratégicos más importantes:

- Debilidades en la estructura de peones
- Piezas encerradas o inactivas
- Debilidades en el enroque
- Mal desarrollo de las piezas
- ...

El usuario interesado en esta importante faceta del juego, puede encontrar cursos especializados en estrategia en esta misma web.

5. Las debilidades en la estructura de peones

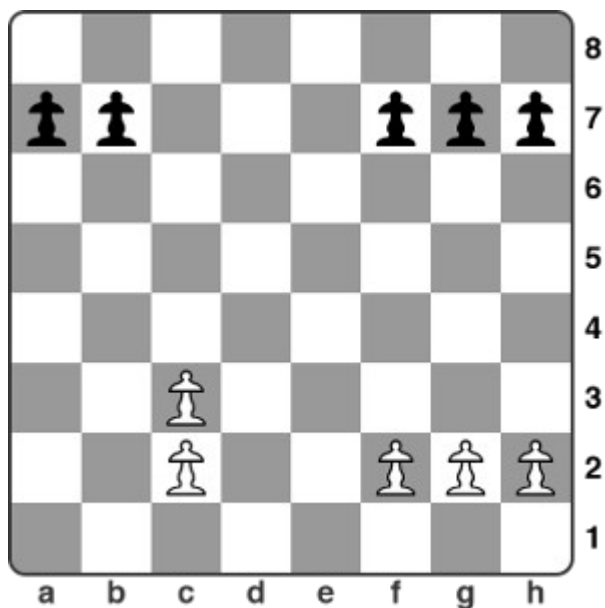
Una debilidad en ajedrez es una casilla o pieza que no puede ser defendida o que es difícil de defender de un posible ataque contrario.

Los peones son especialmente sensibles en convertirse en débiles o en crear debilidades al dejar de controlar casillas que en un principio controlaban.

Los peones no pueden retroceder una vez se hayan movido, por ello cuando crean un "agujero", éste suele durar toda la partida. Un agujero ("hole" en inglés) es una casilla de nuestro campo que no puede ser vigilada por un peón y por esto, en caso de que el adversario consiga colocar allí una pieza, esta pieza será fuerte y nos obligará a vigilar constantemente su radio de acción o a tener que cambiarla por una de nuestras piezas.

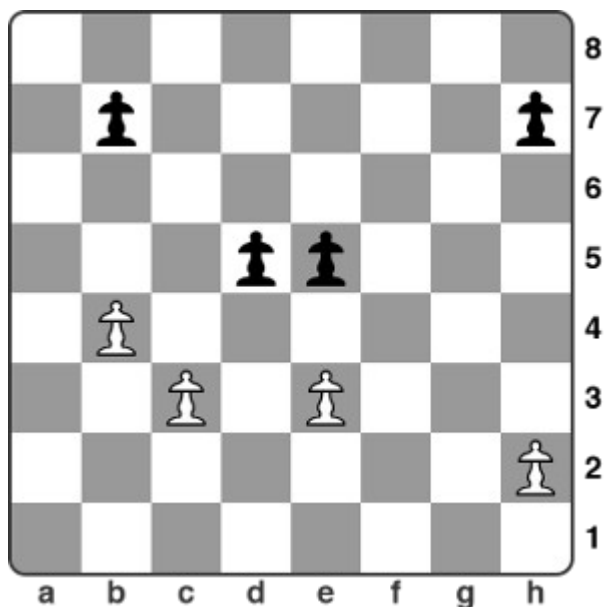
Observa los siguientes ejemplos:

1. **El peón doblado:** el diagrama muestra un ejemplo de posición con peones doblados. Los peones doblados son una debilidad, ya que nunca se podrán defender el uno al otro. En caso de llegar a un final de peones, el bando con peones doblados tendrá una clara desventaja posicional. Los peones a "c2" y "c3" son peones doblados.

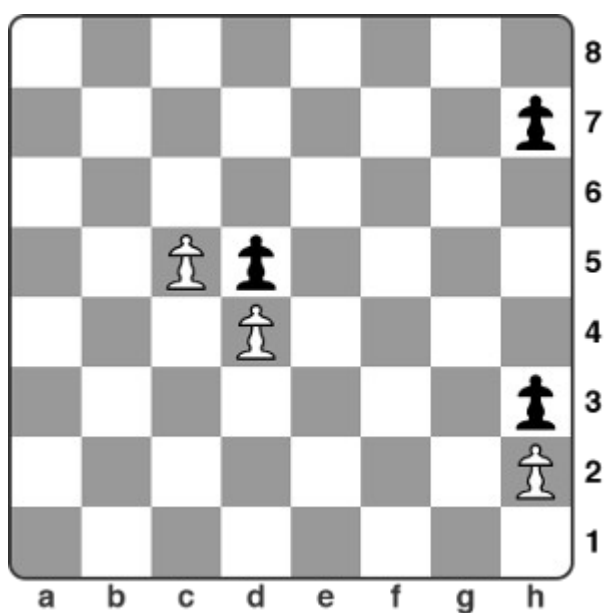


2. **El peón aislado** es el peón que no tiene a ningún otro al lado y si es atacado se tendrá que defender con una pieza. Supone también una debilidad en la mayoría de los casos. El peón de "d5" es un peón aislado.

3. **El peón retrasado** es aquél que, por estar más atrás que los otros, no puede ser defendido por ningún peón del mismo bando, ni puede avanzar sin perderse. El peón de la casilla "c3" es un peón retrasado.



4. **El peón pasado:** un peón también puede constituirse en una grave amenaza para el adversario, si se consigue que no tenga delante, ni en las columnas contiguas, ningún otro peón enemigo que le impida el paso. A esto se le llama un peón pasado y su fuerza radica en la posibilidad de llegar a coronar y convertirse en una pieza poderosa. El diagrama muestra un ejemplo de peón pasado, el peón en la casilla "c5" es un peón pasado.



6. Características estratégicas de las piezas

Se considera piezas menores a los Alfiles y a los Caballos, y piezas mayores a las Torres y a la Dama.

Las características propias de las piezas proporcionan temas estratégicos para elaborar los planes que seguiremos:

1. Los Alfiles buenos y los malos
2. La pareja de Alfiles

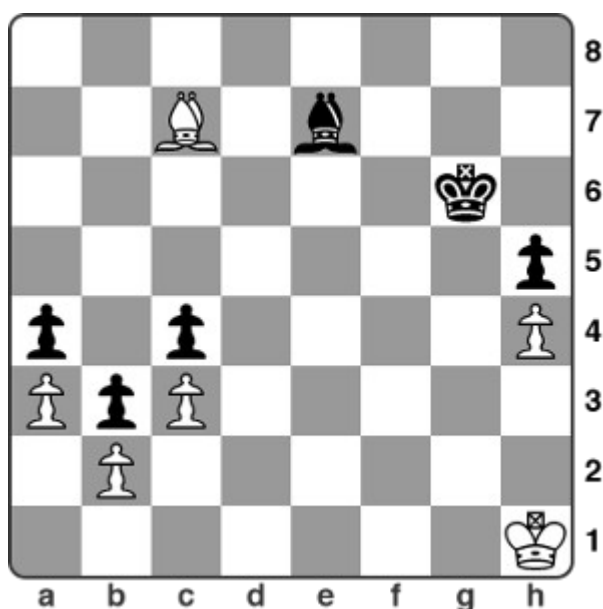
3. El Caballo
4. Alfil contra Caballo
5. Las Torres
6. La Dama

Los Alfiles buenos y los malos

Los Alfiles son poderosos porque pueden actuar desde lejos. Por este motivo, su fuerza dependerá de que las diagonales estén libres, es decir, que no haya piezas o peones que interfieran en su actividad.

Un alfil será bueno o malo en función de su movilidad. Cuantas más diagonales abiertas tenga el Alfil a su disposición, más eficaz será.

El siguiente diagrama es un ejemplo de Alfil bueno y de Alfil malo. Este final es muy ventajoso para el bando negro.



En esta posición el negro tiene clara ventaja, porque el alfil blanco no podrá amenazar a sus peones porque se encuentran todos ellos en casillas blancas. Si le tocara al negro, ¿cuál sería su mejor jugada?.

6.1. La pareja de Alfiles

Los alfiles son piezas mutuamente complementarias, porque las casillas que no puede controlar uno de ellos las puede controlar el otro. En el siguiente ejemplo puedes comprobar el gran dominio de espacio que ejerce la pareja de alfiles.

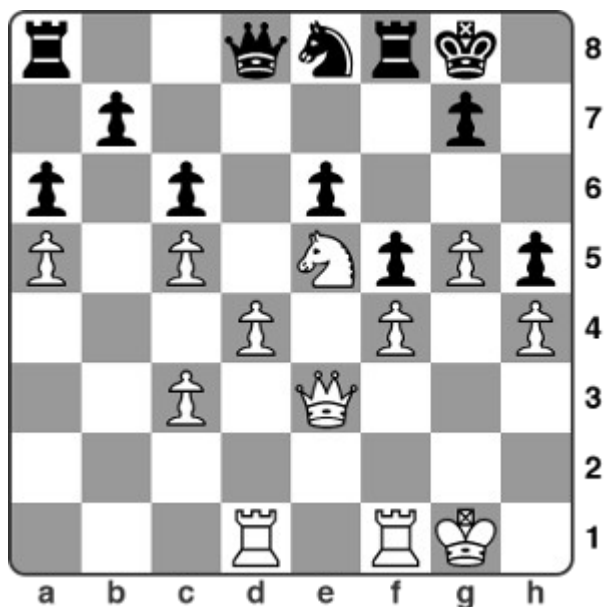
Después de la jugada 1. Rc4, la torre negra no tiene salvación, ya que si 1... Tg5; 2. Af4+; y si 1... Td3; 2. Af4+, Rc2; 3. Af5 clavando a la torre y ganándola en la siguiente jugada.

Un tema estratégico muy habitual será, pues, conservar la pareja de Alfiles e intentar destruir la del adversario.

7. El Caballo

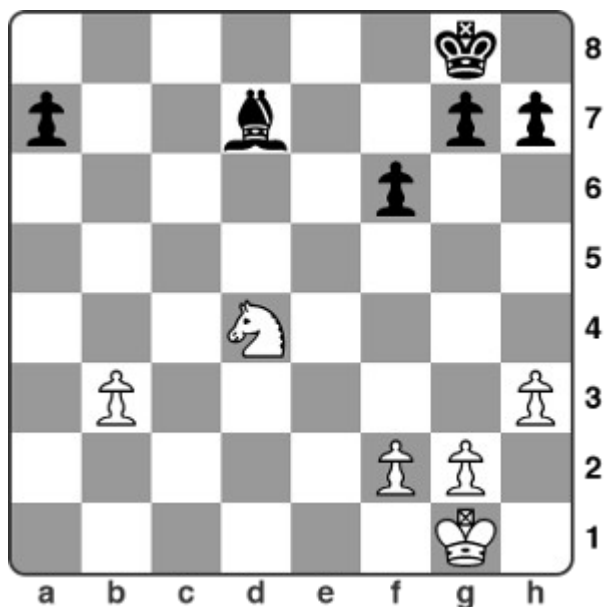
Un Caballo instalado en el centro del tablero, protegido y que no pueda ser atacado por peones o piezas enemigas, es a menudo tanto o más fuerte que una Torre. En el centro del tablero un Caballo domina ocho casillas, mientras que en un rincón tan sólo domina dos, por este motivo, está muy claro que la colocación del Caballo es un tema estratégico importante.

El siguiente diagrama muestra una situación típica en la que el Caballo tiene una excelente posición, que otorga una clara ventaja posicional al bando blanco.



7.1. Alfil contra Caballo

En general podemos decir que el Alfil es superior al Caballo en posiciones abiertas en las que los peones son móviles en ambos flancos. Por ejemplo, en la posición del siguiente diagrama.



En cambio, un Caballo es superior a un Alfil en posiciones cerradas, en las que los peones tienen poca movilidad, como en el siguiente ejemplo.

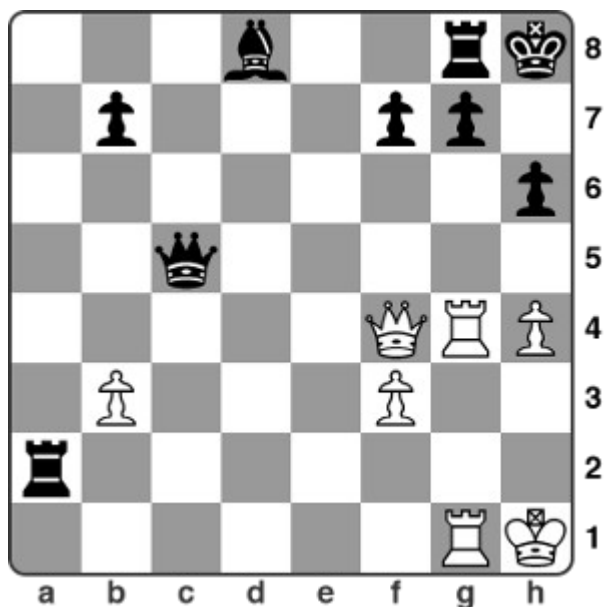
7.2. Las Torres

Las Torres necesitan para poder ejercer sus cualidades las columnas abiertas, es decir, que no estén interceptadas por los peones contrarios y sobre todo por sus propios peones.

Tenemos aquí un nuevo tema estratégico a la hora de formular el plan a seguir. Será necesario intentar abrir líneas para que sean ocupadas por nuestras Torres.

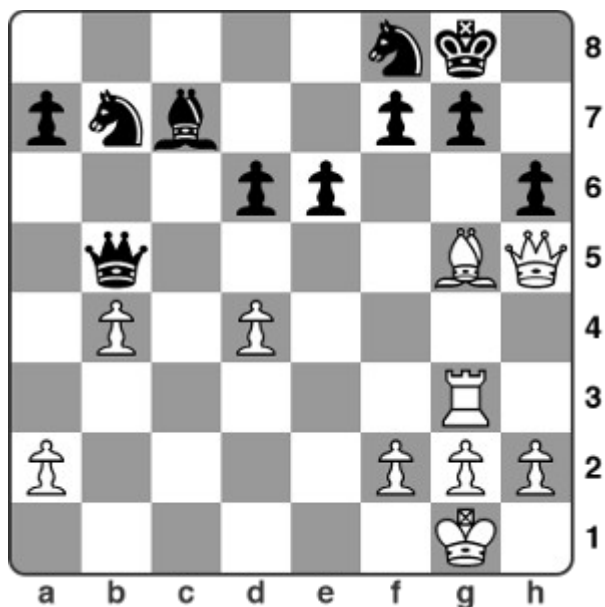
Especialmente peligrosas son las torres dobladas, es decir, una detrás de la otra en una columna abierta o en una fila (especialmente la séptima).

En el siguiente ejemplo las Torres dobladas en la columna "g" permiten un mate en tres jugadas: 1. Dxh6, gxh6; 2. Txxg8, Rh7; 3. T1g7#



También son especialmente fuertes las Torres cuando alcanzan la séptima u octava fila. Es muy conocido entre los ajedrecistas el dicho "Torre en séptima fila pondrás y la partida ganarás", que normalmente se cumple en la mayoría de los casos.

Observa la acción devastadora de la Torre actuando en la séptima fila, a esta secuencia de jugadas que combina la fuerza de la Torre y del Alfil se la llama **el molino**: 1. Af6!, Dxh5; 2. Tg7+, Rh8; 3. Txf7+, Rg8; 4. Tg7+, Rh8; 5. Txc7+, Rg8; 6. Tg7+, Rh8; 7. Txb7+, Rg8; 8. Tg7+, Rh8; 9. Txa7+, Rg8; 10. Tg7+, Rh8; 11. Tg5+, Rh7; 12. Txb5.



Un mate muy habitual con la Torre es el que se hace en la octava fila con el Rey cerrado por sus propios peones, tal y como muestra en el siguiente diagrama ¡a todos los ajedrecistas nos han hecho alguna vez este mate! y se llama el **mate del pasillo**, (¡cuidado, porque es un mate que se produce muy a menudo entre los principiantes!): 1. Axd7, Txd7; 2. Te8#

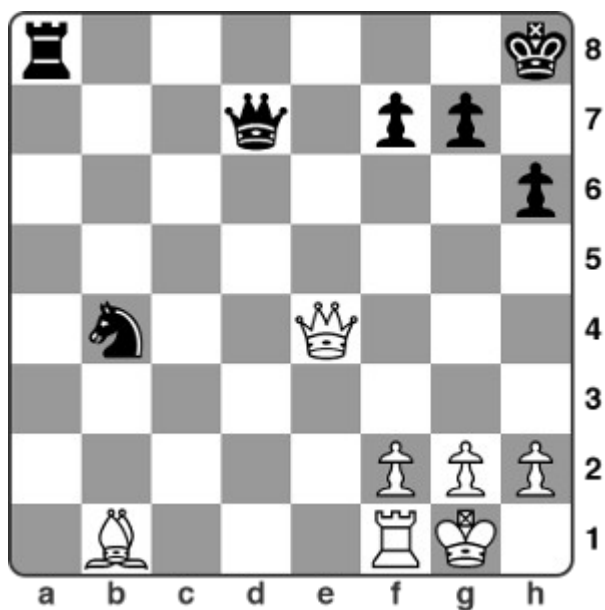
7.3. La Dama

La fuerza de la Dama radica en su movilidad. En el centro del tablero, con espacio suficiente para moverse y la cooperación de otras piezas, es muy peligrosa y puede realizar tareas tanto de ataque como de defensa.

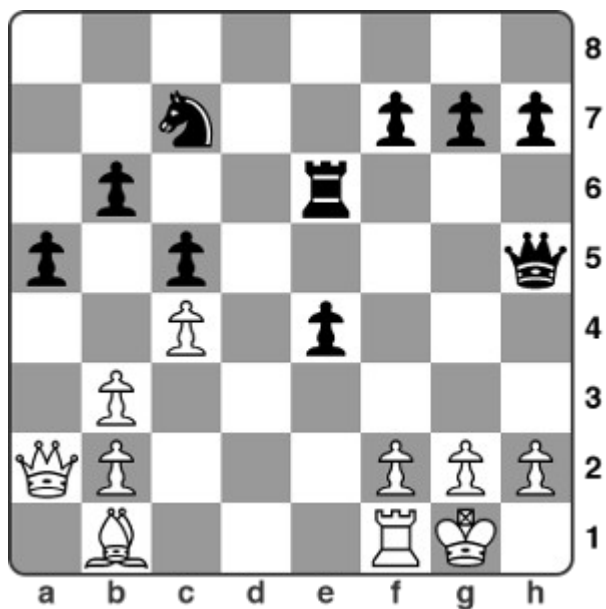
En cambio, si la situamos en un extremo del tablero con posición cerrada, reduciremos de manera importante su eficacia.

Comparemos los dos diagramas siguientes, donde se observa la diferencia de fuerza que ejerce la Dama, dependiendo de su posición.

En el siguiente se representa una posición óptima de la Dama en el centro del tablero, que amenaza a la vez mate, a la Torre negra, y al Caballo, por lo que podrá ganar fácilmente la partida.



En el siguiente ejemplo, por el contrario, se ve una posición en la que la movilidad de la Dama blanca es prácticamente nula. La posición es muy ventajosa para el bando negro.



A pesar de su movilidad, la Dama puede ser atrapada. Este es también un tema táctico y estratégico que es necesario conocer. En el siguiente diagrama, si el negro juega 1. . . , Dxb2??, el blanco gana la dama mediante la jugada 2. Ca4 !

12. Temas tácticos en ajedrez

1. El ataque

La combinación de ataque es un conjunto de jugadas realizadas con el propósito de obtener alguna ventaja o bien de dar mate.

Para que este ataque pueda tener éxito debe reunir alguno de los siguientes requisitos:

1. Es preciso tener una superioridad de fuerzas respecto al contrincante en el sector del tablero donde se piensa llevar a cabo el ataque.
2. El adversario ha de tener alguna debilidad o si no, hemos de tener la capacidad de crearla.

La conducción del ataque exige el conocimiento de algunas técnicas combinativas, algunas de las cuales las verás a continuación.

2. Las combinaciones

Hay ajedrecistas que dicen que "la táctica es el 99 por ciento del ajedrez". Es posible que exageren un poco, pero lo que sí que es seguro es que sin un conocimiento bastante amplio de los temas tácticos más frecuentes, nunca llegaremos a tener un alto nivel ajedrecístico.

La combinación es un conjunto de jugadas más o menos forzadas con las que se pretende obtener una ventaja decisiva (se dice que una jugada es forzada cuando no hay ninguna otra que sea buena).

Para llevar a cabo estas combinaciones, es necesario conocer algunos recursos tácticos, que se repiten en posiciones parecidas y que facilitarán el camino de estas combinaciones.

3. Temas tácticos básicos

Las particularidades más relevantes de los temas básicos tácticos consisten en que, como veremos en el curso avanzado, por un lado, la práctica totalidad de las combinaciones se basan en algún tema básico, y por otro, la aplicación de un tema básico es determinante para la partida.

Es decir:

1. La práctica totalidad de las combinaciones, por largas que sean, al final conducen a algún tema básico.
2. Conseguir aplicar con éxito un tema básico en una partida es, generalmente, determinante, y el que lo consigue, normalmente, gana la partida.

Los temas básicos tácticos más importantes son los siguientes:

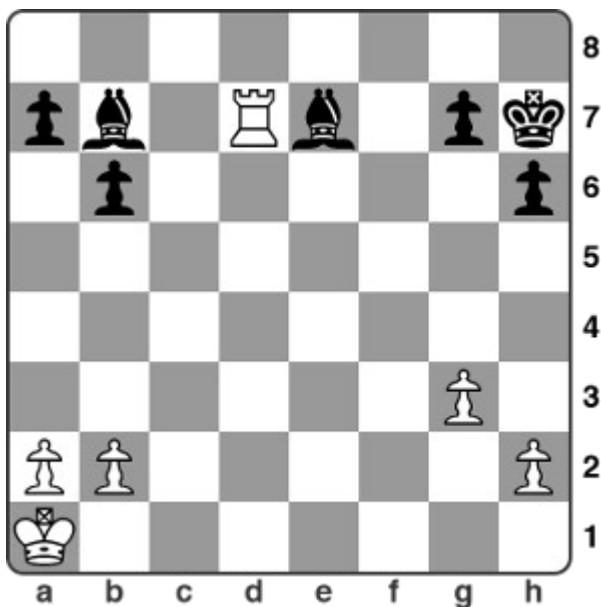
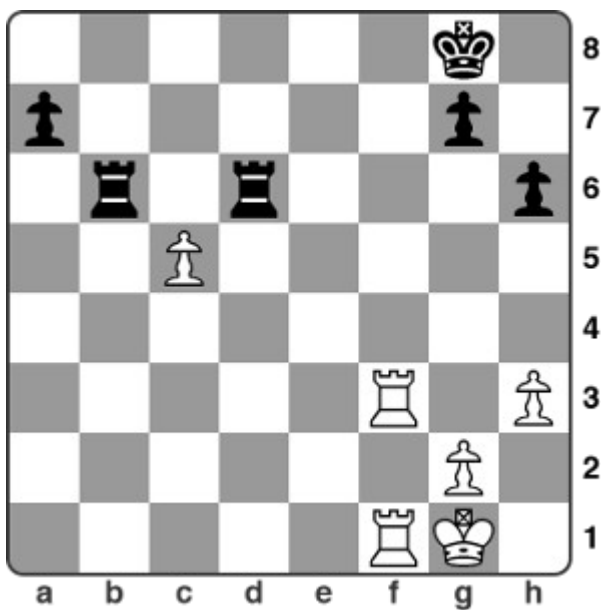
1. La **doble amenaza**
2. La **clavada**
3. El **jaque a través** (también llamado Rayos X)
4. El **jaque a la descubierta**

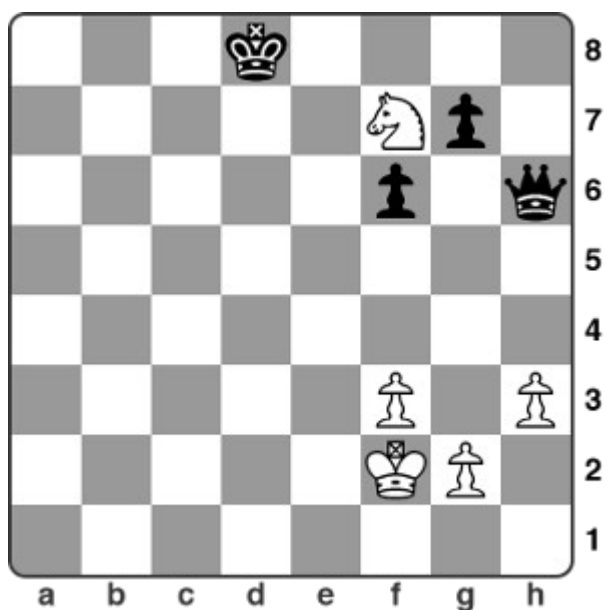
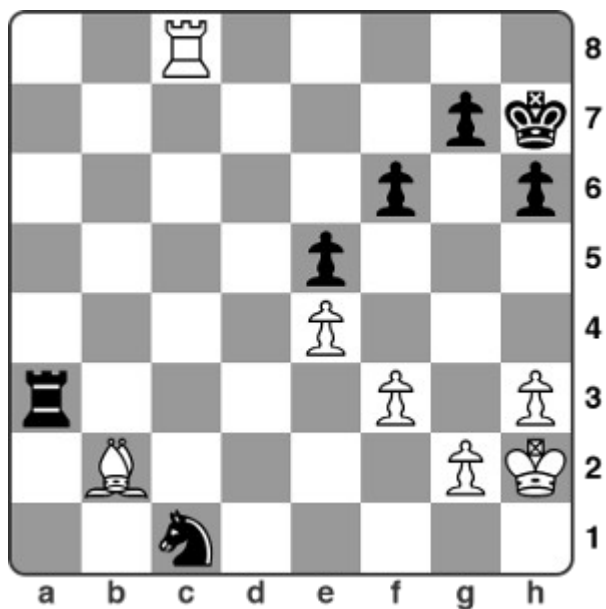
5. La **desviación**
6. La **atracción**
7. La **pieza sobrecargada**
8. El **sacrificio**

4. La doble amenaza

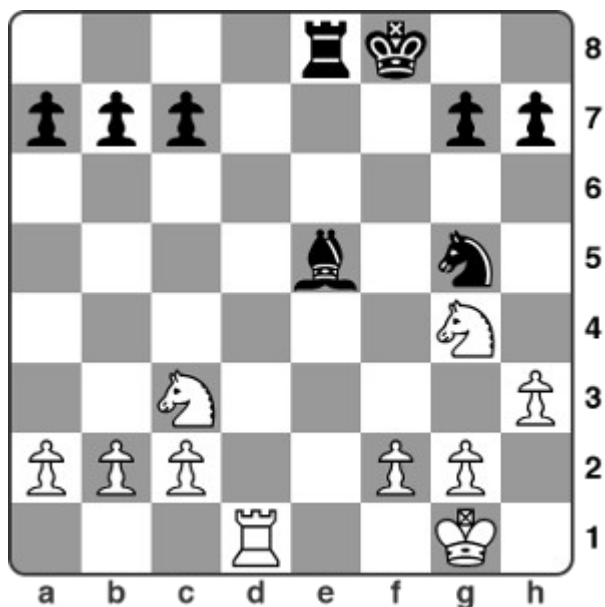
La idea de la doble amenaza es simple, atacar simultáneamente, con una pieza o un peón, dos o más piezas contrarias.

Teniendo en cuenta que el bando objeto de la doble amenaza sólo puede mover una pieza en su réplica, la pieza que no haya movido podrá ser capturada. Veamos cuatro ejemplos distintos de doble amenaza:

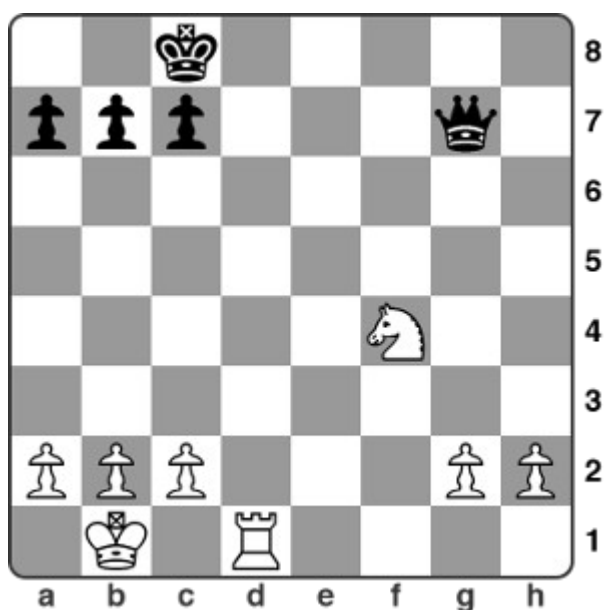




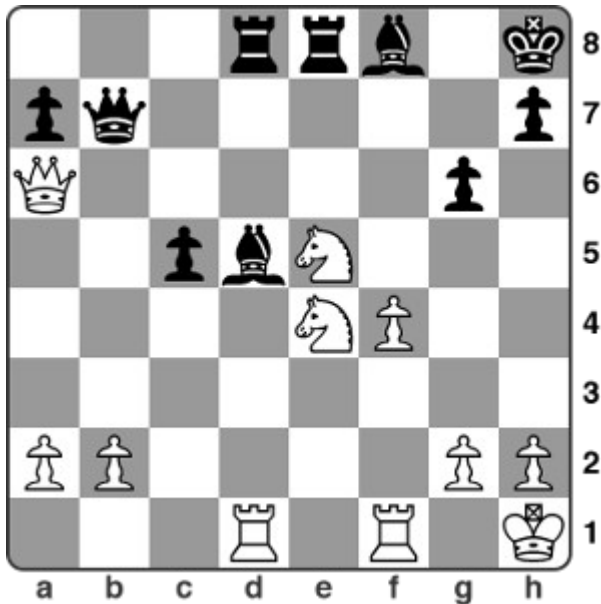
El ataque doble de peón es especialmente peligroso a causa del poco valor relativo de esta pieza, que facilita su sacrificio. Por ejemplo, en el siguiente diagrama se gana de esta manera: 1. Cxe5, Txe5; 2. f4, ganando una pieza.



El ataque doble se denomina a veces en el lenguaje ajedrecístico "horquilla" o "gafas". El siguiente es otro ejemplo de ataque doble. El modo de ganar es el siguiente: 1. Td8+, Rxd8; 2. Ce6+, doble a la Dama y al Rey.



En el siguiente ejemplo, puedes observar como un cambio de piezas puede preparar el tema de la doble amenaza. El remate es el siguiente: 1. Dxb7, Axb7; 2. Txd8, Txd8; 3. Cf7+, jaque doble al Rey y a la Torre.



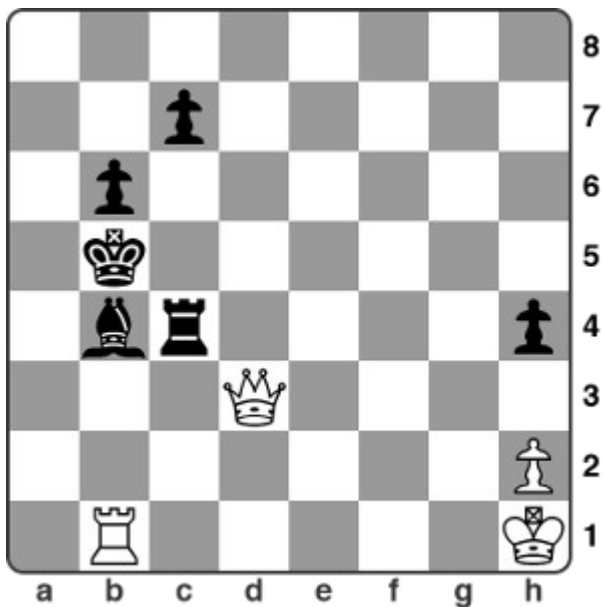
Otra modalidad de ataque doble es la que se realiza cuando se amenaza jaque o jaque mate por un lado y además, simultáneamente, se ataca a una pieza por otro, siendo imposible muchas veces parar las dos amenazas. En el siguiente diagrama el blanco gana la Torre negra con 1. Dg5 que amenaza simultáneamente los puntos "g7" (mate con la Dama) y "d8" (la Torre).

5. La clavada

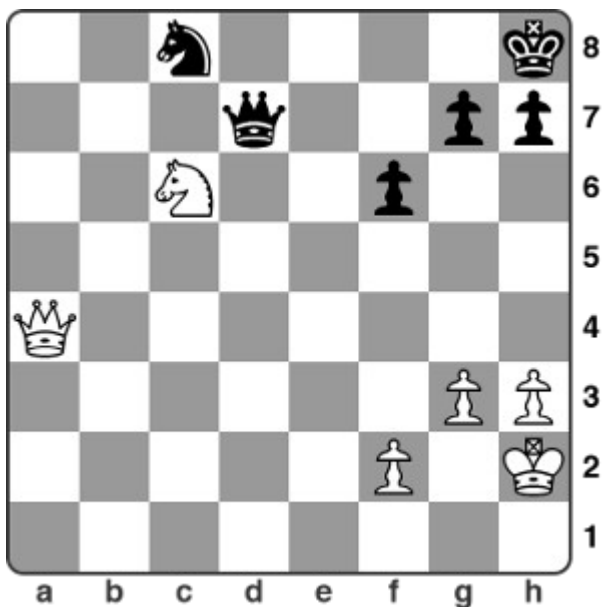
La clavada es una jugada que inmoviliza una pieza enemiga, bien porque ésta tiene detrás a su Rey o bien porque su movimiento supondría una pérdida de material.

La clavada es uno de los movimientos tácticos más frecuentes durante una partida de ajedrez.

En el siguiente diagrama puedes observar un ejemplo de dos piezas clavadas: ni el Alfil ni la Torre negros pueden hacer ningún movimiento porque detrás está el Rey.

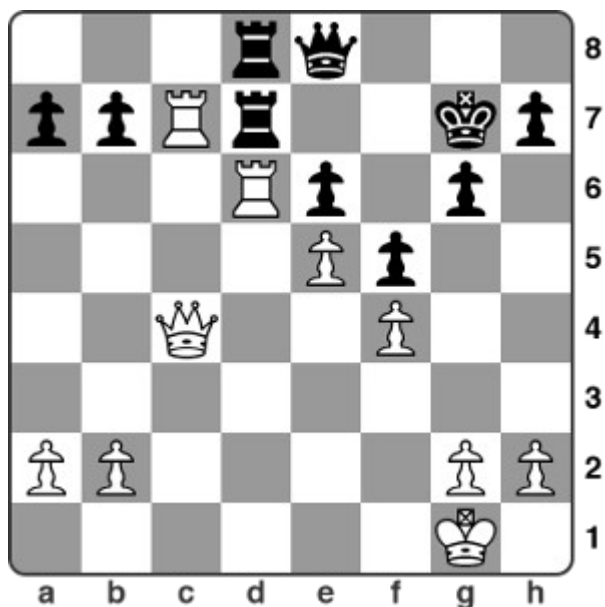


Observa este otro ejemplo de clavada:



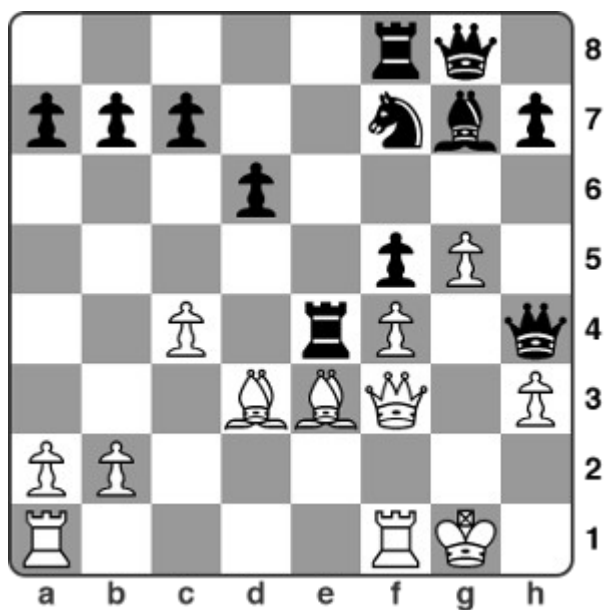
El Caballo blanco está clavado (si se mueve, el negro capturaría la Dama) y el negro amenaza con capturarlo, pero el blanco, mediante la jugada, 1. **Da8!** desclava a su Caballo, a la vez que clava el de su adversario.

El siguiente ejemplo se produjo en una partida de dos Grandes Maestros (Pachman-Gunnerson):



Las blancas consiguen el triunfo de esta manera: 1. Tdxd7+, Txd7; 2. Db5! y las negras se rinden, porque su Torre se halla clavada por partida doble (por el Rey y por la Dama). No puede hacer 2. ... , Txc7; por 3. Dxe8 y gana la Dama. Y tampoco puede 2. ... , Td1+ porque tiene detrás al Rey y está clavada.

También es aleccionador el caso siguiente:



Después de 1. ... , Cxg5!; 2. fxg5, Txe3; 3. Dxe3, Ad4!, las blancas abandonaron.

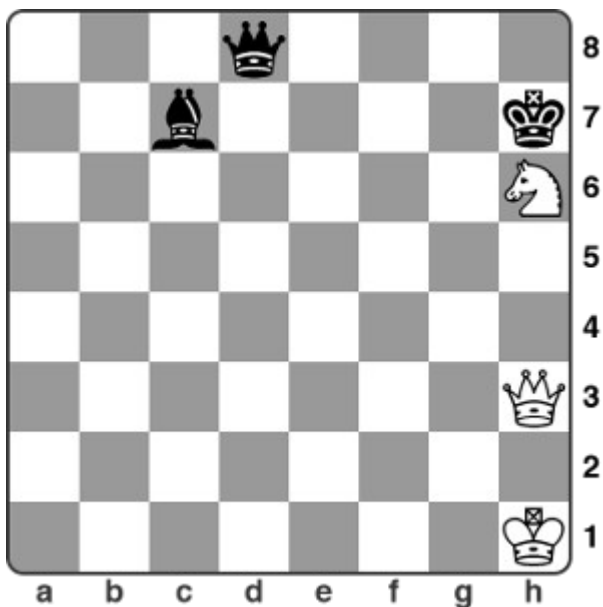
6. El jaque a la descubierta

Tanto la doble amenaza como la clavada son recursos tácticos muy comunes que, prácticamente, se producen en todas las partidas.

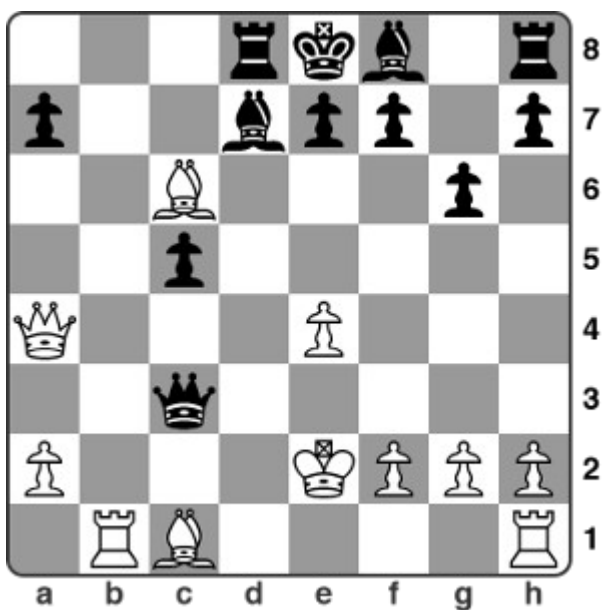
El jaque a la descubierta se presenta en menos ocasiones, pero cuando aparece tiene una fuerza muy grande, y casi siempre decisiva. El jaque a la descubierta se puede definir como el jaque que se hace al

desplazar una pieza que se interpone entre el Rey adversario y la pieza que da el jaque.

Un ejemplo muy sencillo nos aclarará la idea básica: después de 1. Cf7+ el blanco gana la Dama puesto que al mover el Caballo da jaque y el negro debe quitar el Rey, así, como está obligado a quitar el Rey no puede evitar perder su Dama.



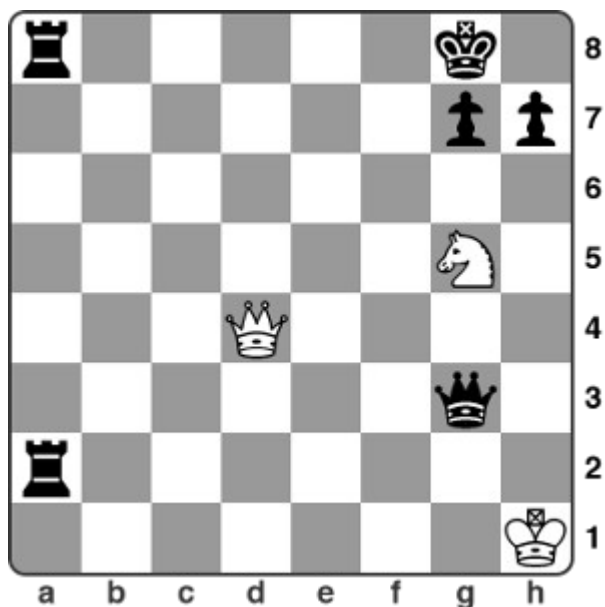
Otro ejemplo un poco más complicado es el que refleja el siguiente diagrama:



El remate es preciso y elegante: 1..., Dd3+; 2. Rxd3 (de otra manera sigue 2..., Dxb1), Axc6+; 3. Re2, Axa4; y las negras ganan una pieza.

6.1. El mate de Philidor o mate de la coz

Un ejemplo clásico de mate a la descubierta es el famoso mate de Philidor o de la "coz", representado en el siguiente ejemplo.



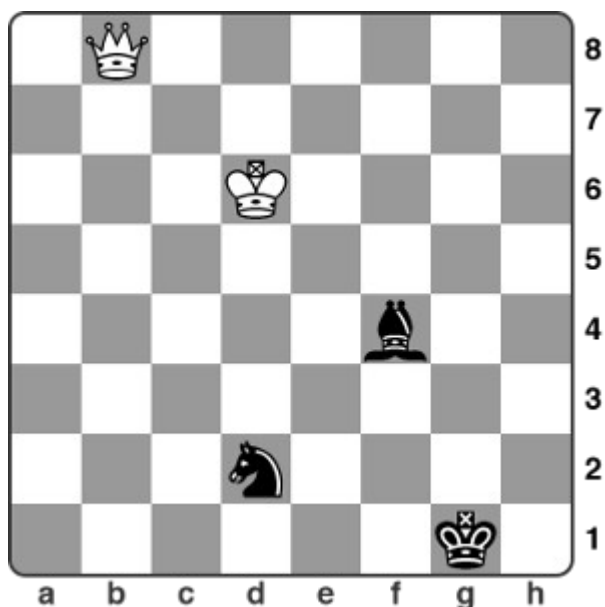
En esta posición el blanco gana sorprendentemente con 1. Dd5+, Rh8; 2. Cf7+, Rg8; 3. Ch6+, Rh8; 4. Dg8+, Txg8; 5. Cf7#

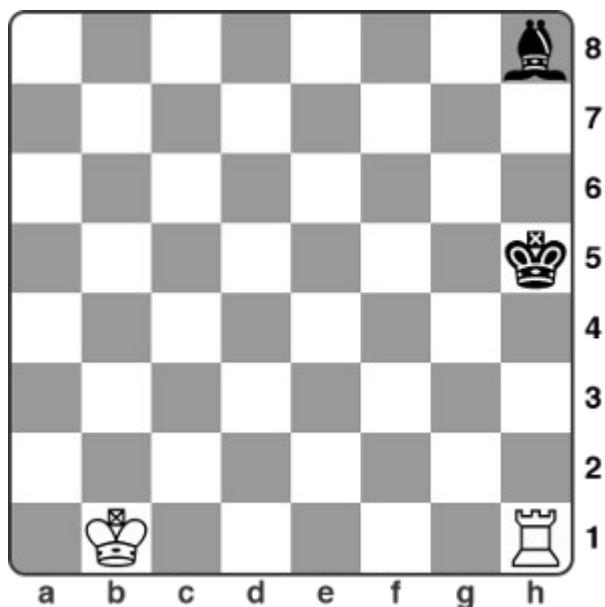
Éste es un mate que nunca se borra de la memoria, debido a su espectacularidad.

7. El jaque a través

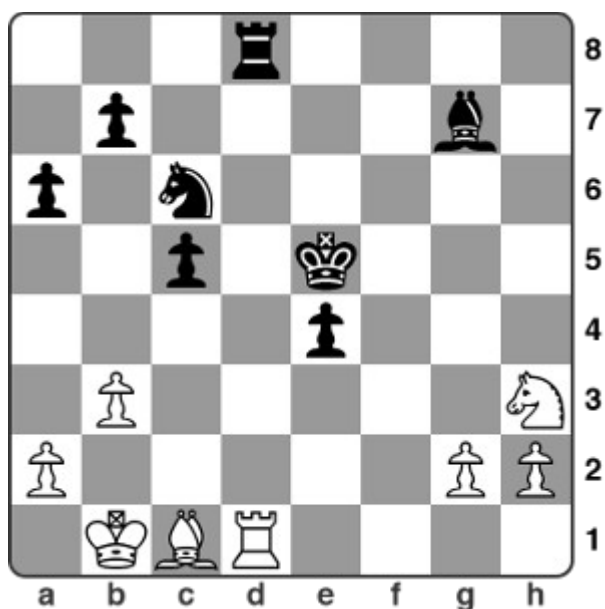
Se presenta cuando el Rey y otra pieza están situados en la misma fila, columna o diagonal, y al recibir jaque y tener que apartarse del jaque se puede capturar la pieza que hay detrás.

En las siguientes dos posiciones, el Rey está amenazado y cuando se mueve deja detrás suyo a una pieza indefensa que puede ser capturada.



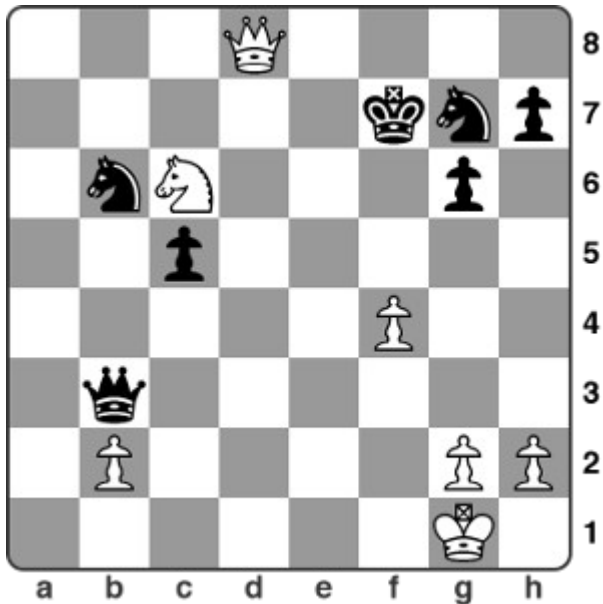


En el siguiente diagrama vemos otro ejemplo de este tema táctico básico, que requiere una pequeña preparación: 1. Txd8, Cxd8; 2. Ab2+, Re6; 3. Axd7 ganando el Alfil.



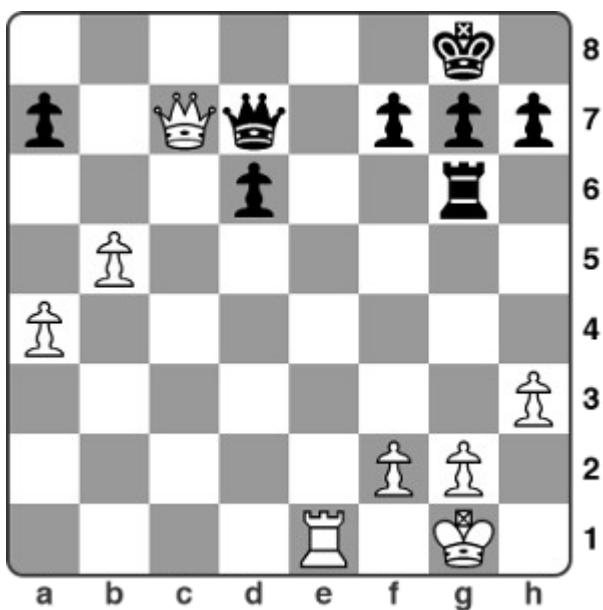
Debe decirse que en ajedrez el orden de las jugadas es muy importante. En este caso, por ejemplo, no era correcto jugar primero 1. Ab2+ a causa de la respuesta 1. . . ., Cd4 y no se ganaba nada.

El siguiente ejemplo resulta también muy instructivo: 1. Ce5+, Re6; 2. Dg8+ seguido de Dxb3 ganando la Dama.



8. La desviación

Este tema básico se presenta a menudo en la táctica ajedrecística. Se produce cuando se obliga al contrario a mover una pieza que estaba protegiendo a otra o impidiendo una amenaza, de tal modo que pierde su eficacia defensiva. El siguiente diagrama muestra un ejemplo:

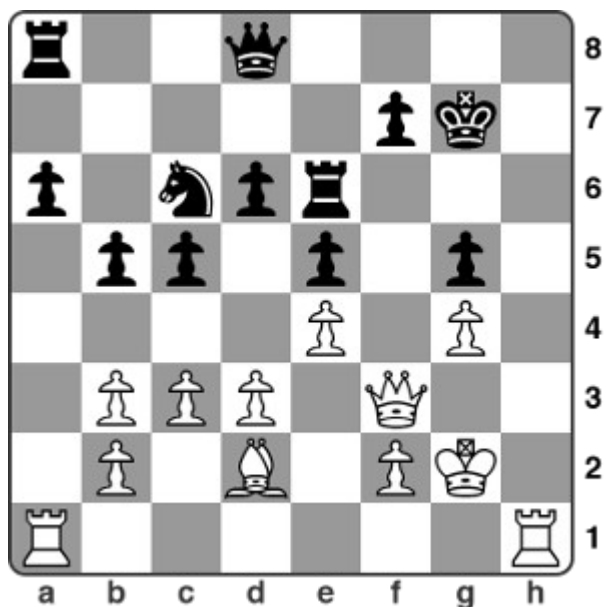


El blanco acaba de jugar 1. Dc7!, si el negro responde 1... Dxc7; entonces 2. Te8#

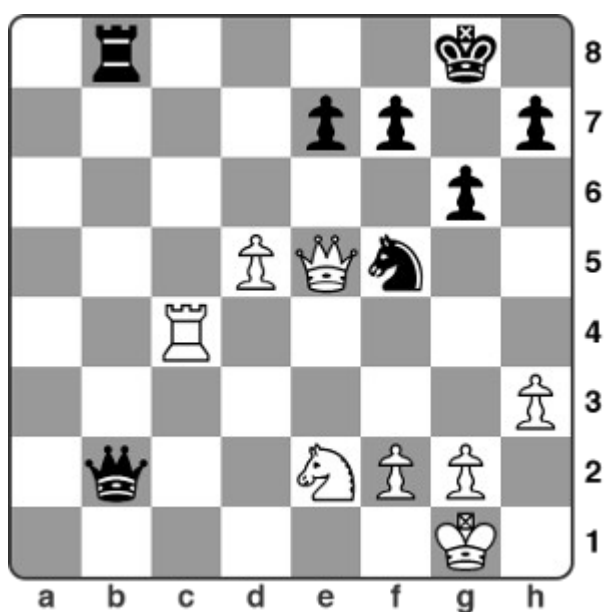
Al desviar la Dama de la defensa de la casilla "e8", se consigue el jaque mate.

Los siguientes ejemplos servirán para clarificar un poco más las ideas.

En la posición del siguiente diagrama se gana mediante 1. Th7+, Rxh7; (desviamos al Rey de la defensa del importante peón de "f7") 2. Dxf7+, Rh8; 3. Th1+, Th6; 4. Txh6#

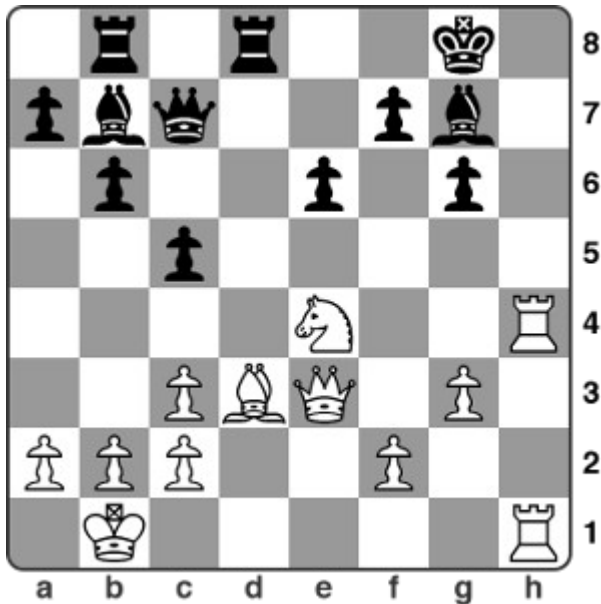


El siguiente ejemplo se produce con bastante frecuencia:



La solución es 1. Tc8+, Txc8; 2. Dxb2 y se gana la Dama a cambio de la Torre.

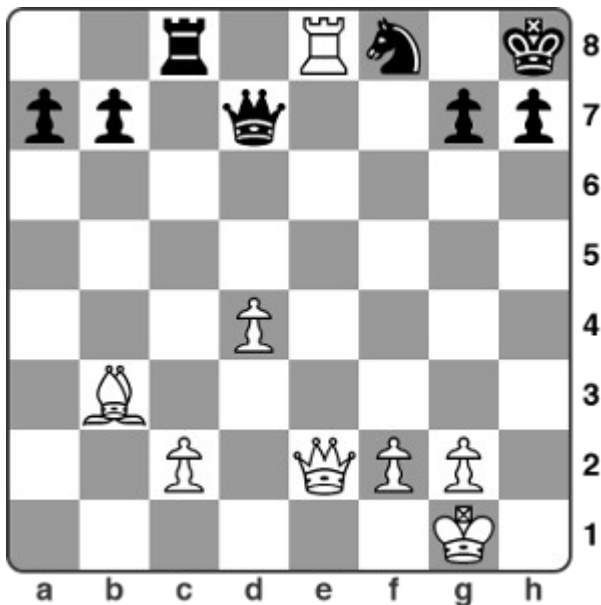
A veces, en el tema de la desviación, se entregan una o diversas piezas para colocar al Rey en la posición que interesa:



Solución: 1. Th8+, Axh8; 2. Txh8+, Rxh8; 3. Dh6+, Rg8; 4. Cf6#

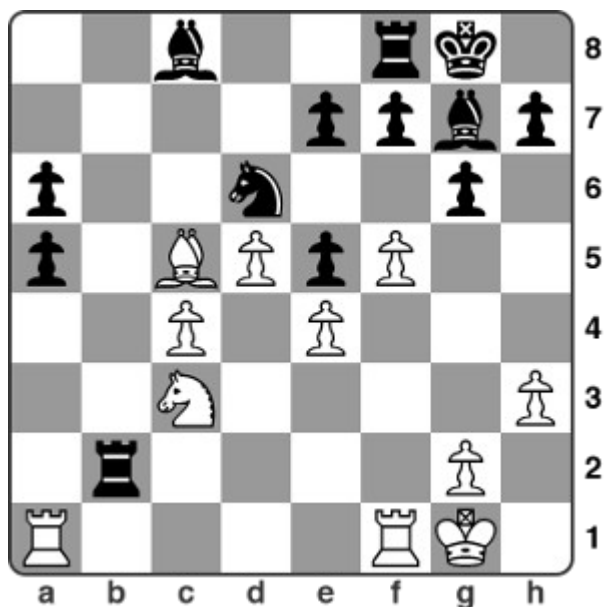
9. La pieza sobrecargada

Se denomina pieza sobrecargada aquella que, por necesidad de la posición, tiene que realizar más de una función defensiva a la vez; es un síntoma de defensa tensa y peligrosa. Observa el siguiente ejemplo, que clarificará la definición:



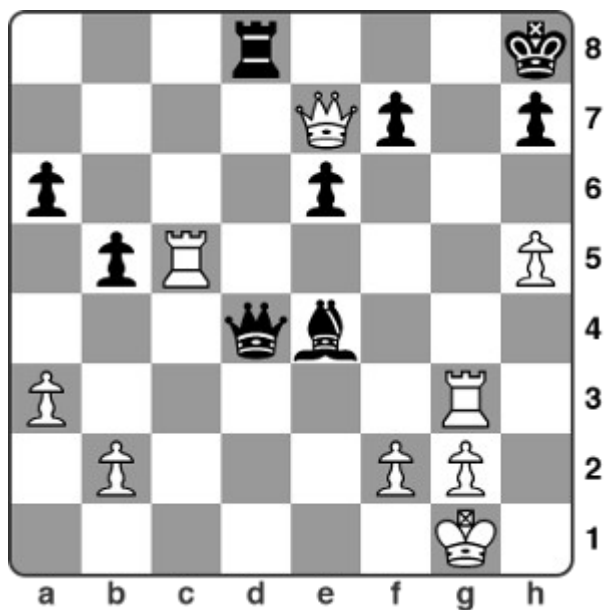
Después de 1. Dc4 amenaza mate en "g8", que no puede ser evitado, ya que si 1... Txc4; 2. Txf8#. La torre negra no podía controlar simultáneamente la columna "c" y defender al Caballo.

En el siguiente ejemplo parece, a primera vista, que la posición del bando negro es sólida, pero profundizando un poco se ve que se puede crear una situación de pieza sobrecargada.



La solución es 1. f6!, Axf6; (si 1..., exf6; 2. Axd6, y si 1..., Ah6; 2. fxe7). Después del movimiento f6 el peón negro de e7 se ha convertido en una pieza sobrecargada, porque defiende al Caballo y al Alfil. La jugada continúa con 2. Axd6, exd6; 3. Txf6 y las negras pierden pieza.

Veamos otra combinación con el mismo tema de la sobrecarga:

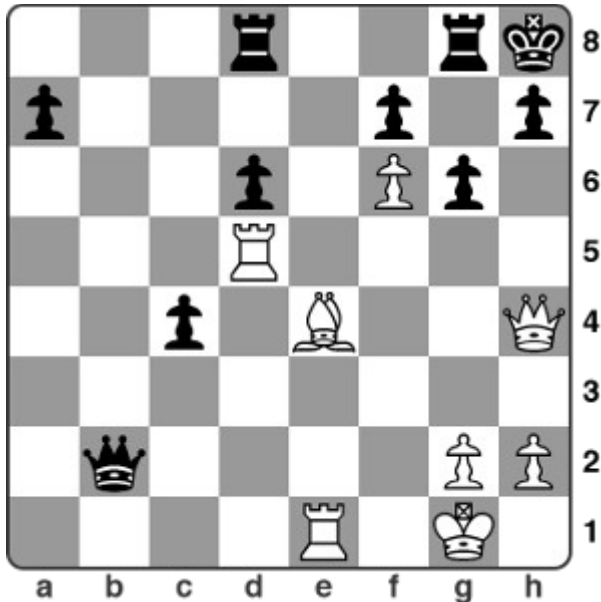


Tampoco aquí parece que haya ninguna pieza sobrecargada, pero no es así, porque la Dama negra defiende a su Torre y, a la vez, la casilla "f6", evitando Df6 mate. Con esta orientación el camino del triunfo no es muy difícil de hallar: 1. Td5!! y las negras se rindieron. Efectivamente, no se puede capturar la Torre con ninguna pieza, como se podrá comprobar con un pequeño análisis. Si 1..., Axd5; 2. Dxd8# si 1. Dxd5; 2. Df6# si 1..., exd5; 2. Dxd8# y si 1..., Txd5; 2. Df8#

10. El sacrificio

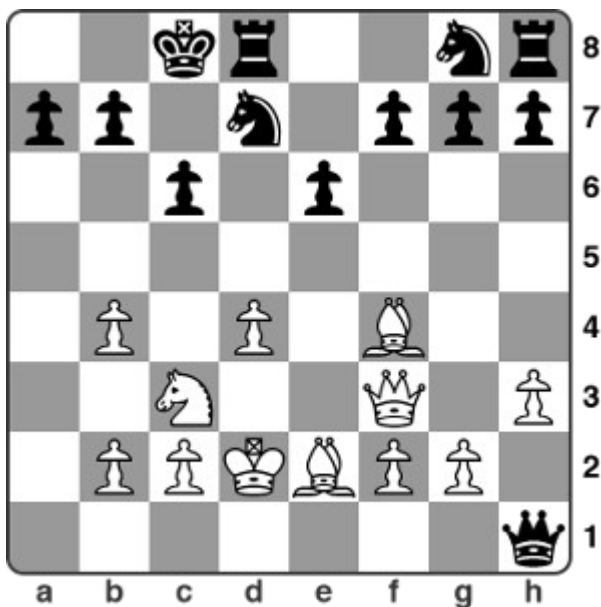
Un sacrificio es una entrega voluntaria de una o varias piezas para conseguir mate o algún tipo de ventaja.

Especialmente espectaculares son los sacrificios de Dama como el que nos muestra el siguiente ejemplo:



El remate es el siguiente: 1. Dxh7+, Rxh7; 2. Th5#

Siempre se ha de tener en cuenta un posible sacrificio. En el ejemplo del siguiente diagrama las negras se vieron sorprendidas por la jugada: 1. Dxc6+!!, bxc6; 2. Aa6#



El sacrificio de los Alfiles sobre el enroque contrario es uno de los temas más espectaculares del ajedrez:

En la siguiente posición se gana de esta forma: 1. Axh7+!, Rxh7; 2. Dh5+, Rg8; 3. Axc6!, Rxc6; 4. Dg5+, Rh8; 5. Td4 seguido de 6. Th4#

13. Los finales. Última fase de la partida

1. Concepto básico de final

El final es la última fase de la partida, que empieza una vez ha finalizado el medio juego. Algunos especialistas determinan que se ha llegado al final cuando, como máximo, quedan dos piezas además de los peones y los Reyes.

El estudio de los finales es imprescindible para el jugador que quiera progresar en el juego del ajedrez. De nada sirve haber jugado una excelente partida si no se sabe cómo rematar en la fase final del juego.

Recordemos que un plan básico en ajedrez, cuando tenemos ventaja de material, es intentar llegar lo antes posible al final de la partida, realizando cambios, ya que normalmente, esta ventaja aumentará su valor a medida que vayan quedando menos piezas sobre el tablero.

2. Características generales de los finales

La fase final del juego tiene sus propias características particulares:

1. **Se produce una modificación en el valor relativo de las piezas.** Es posible que un peón valga igual o más que una pieza.
2. **El Rey pasa a tener un papel decisivo**, tanto desde el punto de vista ofensivo, como defensivo.
3. **Los peones tienen una función primordial, dada su capacidad de coronación una vez que llegan a la octava línea.** No olvidemos que un final con un peón de menos termina la mayoría de las veces por concretarse en una partida perdida.
4. **La estrategia es más importante que las combinaciones.** Aunque en el final también hay elementos tácticos, la concepción del juego de conjunto es lo más importante.

3. Finales de peones

La famosa frase de Philidor: "Los peones son el alma del ajedrez", tiene máxima vigencia en la fase final del juego.

Aunque los finales de peones solos no se producen muy a menudo en la práctica, es fundamental conocer sus principios básicos. En muchas ocasiones tendremos que afrontar la decisión de llegar o no a un final de peones y esta decisión no será acertada si no conocemos un mínimo de teoría al respecto.

En los siguientes artículos podrás analizar los supuestos más relevantes.

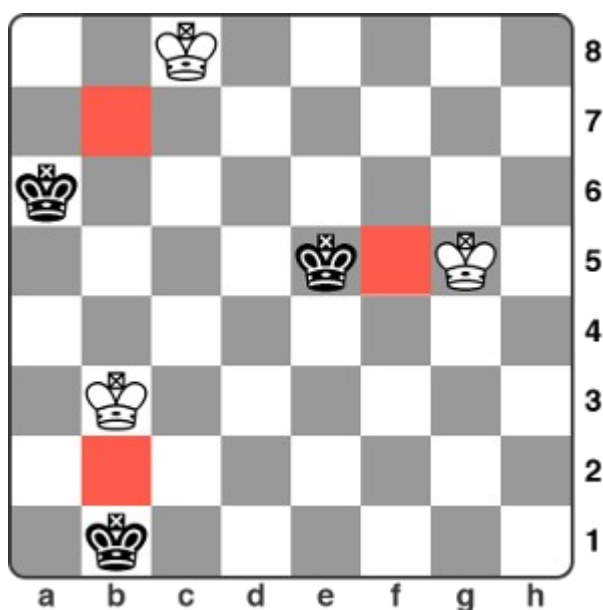
4. La regla de la oposición

Entre los principios que es necesario considerar en los finales de Reyes y peones, uno de los más importantes es el de la oposición.

La oposición es una posición en la que los Reyes están enfrentados a lo largo de una columna, fila o

diagonal por un número impar de casillas. El Rey que ha efectuado el último movimiento tiene la oposición, lo que le proporcionará una ventaja de espacio, muchas veces suficiente para ganar la partida.

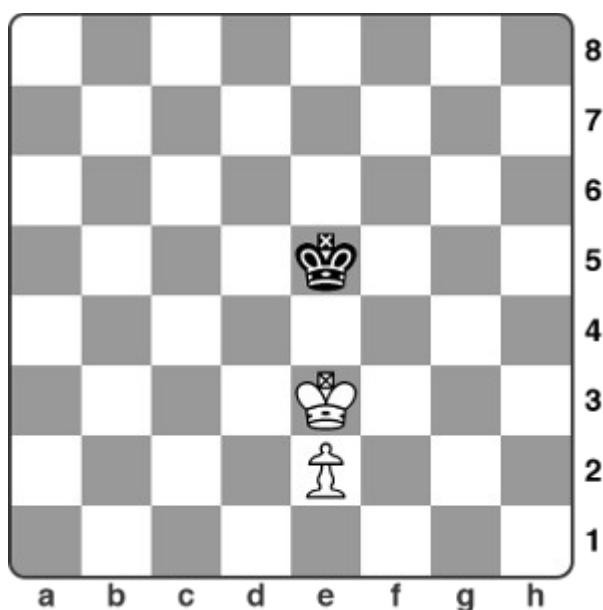
En el siguiente diagrama puedes observar la oposición en diagonal, horizontal y vertical. Fíjate como sólo les separa un número impar de casillas, en este caso una:



Pues bien, si juegan las negras, las blancas tienen la oposición. En cambio, si juegan las blancas, son las negras las que tienen la oposición. Para mantener la oposición, el Rey que la tiene, es decir, el que mueve último, debe seguir la ruta del Rey adversario en paralelo, de tal forma que se vuelva a dar alguna de las posiciones del diagrama.

5. Final de Rey y peón contra Rey

La importancia de tener la oposición a favor se puede comprobar en el siguiente ejemplo:

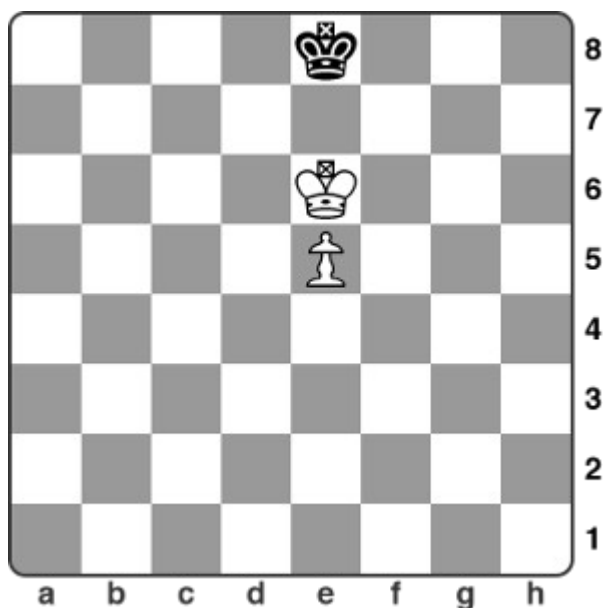


En esta posición las blancas ganan si no les toca jugar, es decir, si han ganado la oposición.

Si el blanco mueve, las negras se limitan a mantener la oposición. Para avanzar el peón, el blanco

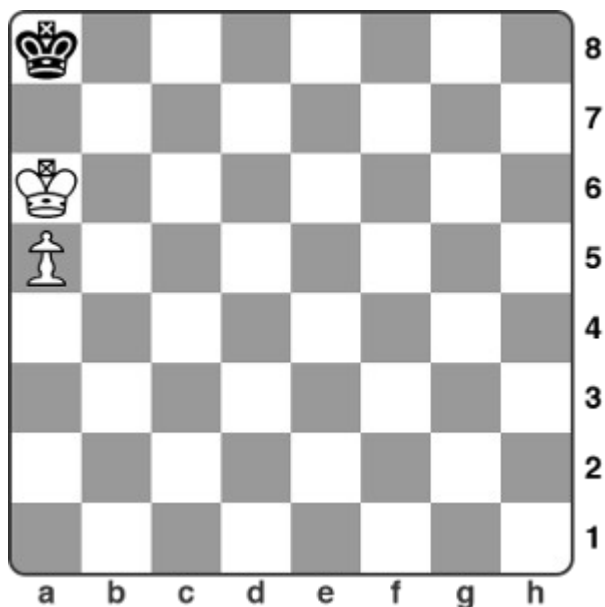
tiene que dejar a su Rey atrás y entonces sólo puede conseguir tablas por ahogado: 1. Rf3, Rf5; 2. e4+, Re5; 3. Re3, Re6; 4. Rd4, Rd6; 5. e5+, Re6; 6. Re4, Re7; 7. Rf5, Rf7; 8. e6+, Re7; 9. Re5, Re8; 10. Rf6, Rf8; 11. e7+, Re8; 12. Re6 ¡ahogado!

En cambio si juegan las negras, tiene que ceder terreno y permitir que el peón corone: 1. . . , Rf5; 2. Rd4, Re6; 3. Re4! (el Rey blanco tiene que mantenerse delante del peón, sería un error muy grave 3. e3? o 3. e4? que sólo proporcionaría tablas), 3. . . , Rf6; 4. Rd5, Rf5; 5. e4+, Rf6; 6. Rd6, Rf7; 7. e5, Re8; 8. Re6 el objetivo del blanco se ha conseguido: llegar a la sexta fila delante de su propio peón.



En esta posición las blancas ganan, tanto si les toca jugar como si no. Por ejemplo 1. . . , Rf8; 2. Rd7 seguido de 3. e6, 4. e7 5. e8=D que el Rey negro no puede impedir; o bien, si le toca jugar al blanco haría 1. Rf6, Rf8; 2. e6, Re8; 3. e7, Rd7; 4. Rf7 y el peón coronaría igualmente.

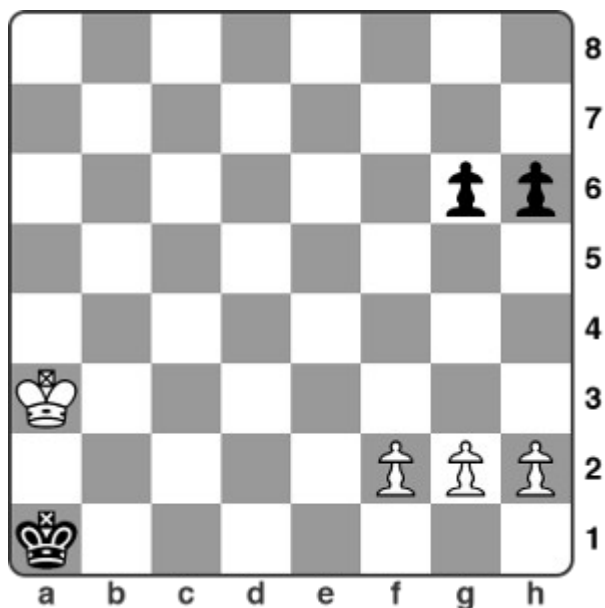
Por último, es necesario advertir que este ejemplo no es válido si el peón está en las columnas de los extremos "h" o "a". Con la simple observación de la siguiente posición, ya se ve que son tablas, por ejemplo 1. Rb6, Rb8; 2. a6, Ra8; 3. a7 ahogado!!, y si 1. . . , Rb8; 2. Rb6, Ra8; 3. a6, Rb8; 4. a7+, Ra8; 5. Ra6 ahogado!!



6. Cómo crear un peón pasado?

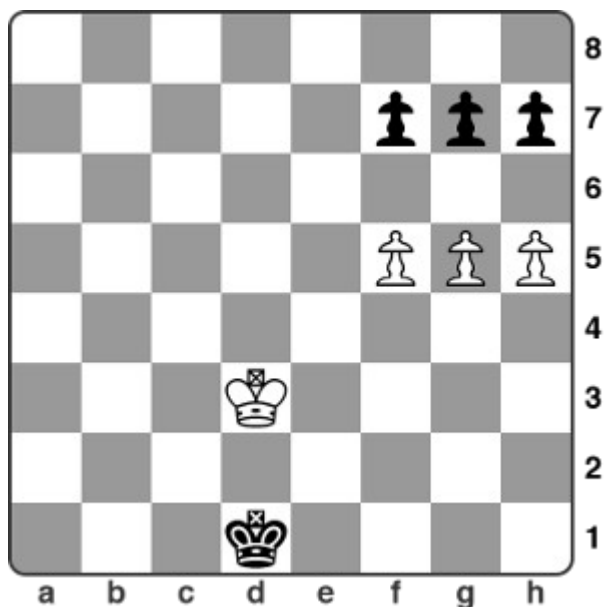
El objetivo en los finales de peones es crear peones pasados que al no tener ningún peón contrario delante, ni en los lados contiguos de la columna por la que avanza, consigan coronar y transformarse en piezas que ayuden a dar mate.

En la posición del diagrama, ¿cuál será la mejor jugada para crear un peón pasado?



Tienes que jugar: 1. f4, (el peón que no tiene un peón contrario en su columna. Sería un error grave jugar: 1. g4, ya que el negro movería 1. ..., g5; y no se podría crear el peón pasado). La secuencia continúa con 1. ..., h5; 2. g3, (no es buena 2. h3, por la respuesta 2. ..., h4;) 2. ..., Rb1; 3. h3, Rc2; 4. g4, Rd3; 5. f5, y el Rey no puede parar el peón.

En el siguiente diagrama, ¿cómo se puede crear un peón pasado?

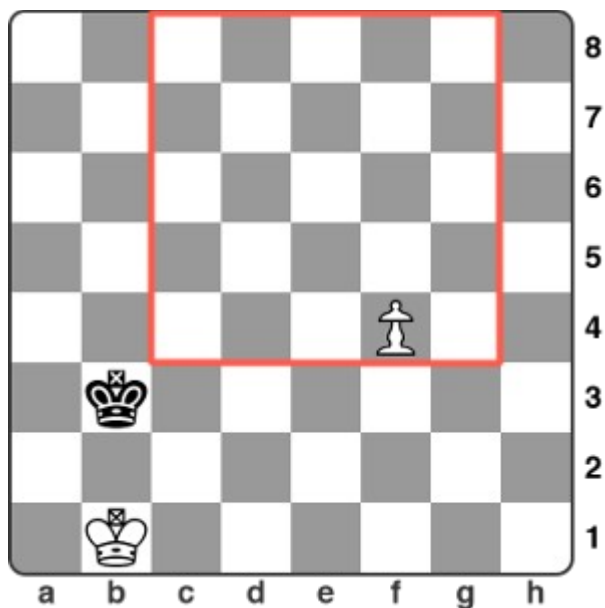


La clave está en: 1. g6!!, fxg6; 2. h6!!, gxh6; 3. f6, y el peón corona.

7. La regla del cuadrado

Para saber si el Rey puede capturar al peón libre rival, además de calcular los movimientos, existe la regla del cuadrado.

El camino que debe recorrer el peón para llegar a coronar, lo consideramos el lado del cuadrado, incluyendo la casilla donde se encuentra.

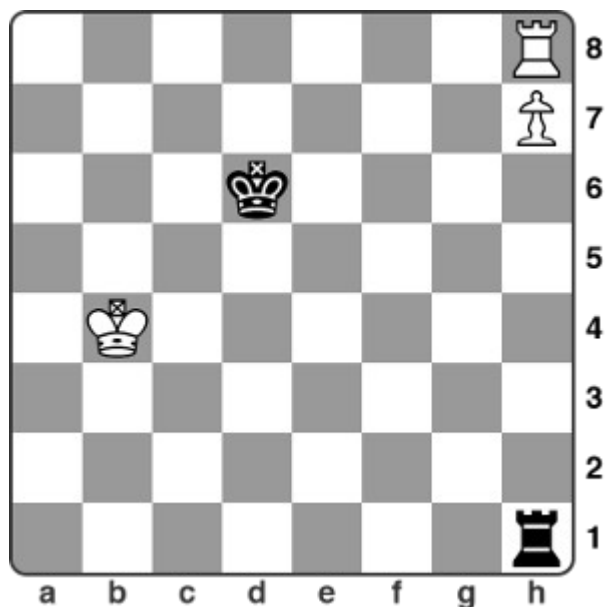


En la posición del diagrama, el Rey negro no se encuentra dentro del cuadrado, pero si le toca jugar, hará Rc4 y entrará en él; esto quiere decir que le dará tiempo de parar al peón antes de que corone. En cambio, si le toca jugar al blanco, moverá el peón a "f5" y no se podrá evitar la coronación. Comprueba como la regla se cumple para cualquier columna del cuadro en que el peón se coloque en la fila 4, es decir, c4, d4, e4, f4, o g4.

8. Finales de Torre y peón contra Torre

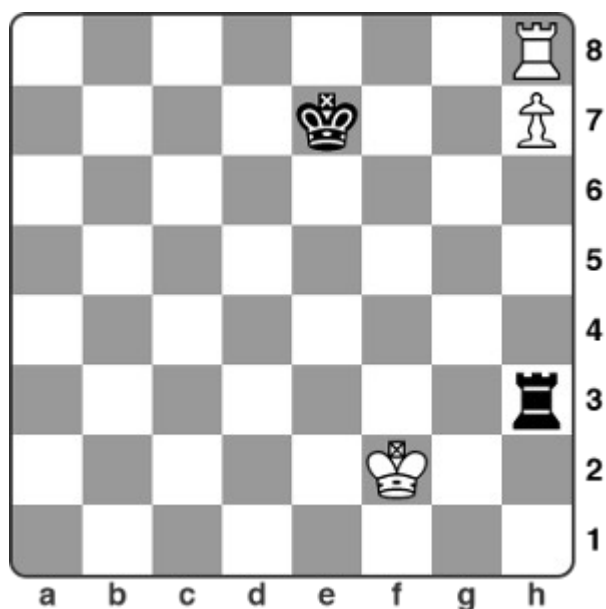
Los finales de Torre y peones son los que se presentan más a menudo.

Observa los diagramas, en ellos se reflejan dos posiciones típicas en los finales de Torres.



En esta posición, si le toca jugar al blanco, gana mediante las jugadas: 1. Td8+, Re7; 2. h8=D

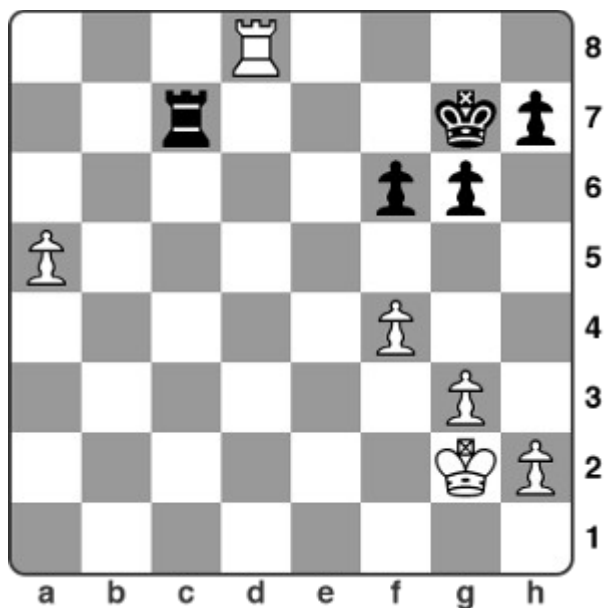
Observa ahora la siguiente posición y recuerda el tema táctico del jaque a través. Aquí gana, si le toca jugar al blanco, de la siguiente forma: 1. Ta8!, Txh7; 2. Ta7+ y se gana la Torre y la partida.



En los dos ejemplos que has visto, si el turno fuera del negro, acaban en tablas por la proximidad del Rey negro al peón blanco.

9. La colocación de las Torres en los finales

En el diagrama puedes ver un tipo de posición muy corriente. ¿Cual es el plan correcto que tienes que seguir en esta posición?



La Torre tiene que conseguir ponerse detrás de su peón pasado, por tanto, la mejor jugada será Td2, seguido de Ta2. De este modo se obliga a la Torre negra a tener un papel totalmente pasivo en la posición.

14. Sobre hombros de gigantes

1. Principios y consejos básicos de ajedrez

Antes de empezar a colocar las piezas en el tablero, comprueba que el cuadro inferior de tu izquierda es negro.

La dama siempre se sitúa, en la posición de salida, en la casilla central de su mismo color.

La primera jugada siempre la efectúa el bando que lleva las piezas blancas.

Un jugador nunca puede mover dos veces seguidas, siempre tiene que esperar la respuesta de su contrincante.

Si tocas una pieza estás obligado a moverla.

Si has soltado la pieza en una casilla, ya no puedes cambiar de jugada.

Si quieres colocar bien las piezas en sus casillas, tienes que decir "compongo" antes de tocarlas.

El valor de las piezas siempre es relativo a la posición del resto de piezas en ese preciso momento.

El peón es la única pieza que no puede retroceder, presta atención antes de moverla.

Un peón que corona puede cambiarse por la pieza que más convenga, excepto por el Rey o por un peón.

El enroque es una sola jugada aunque se muevan dos piezas a la vez. Y no se puede realizar si alguna de las dos piezas involucradas ya había sido movida en alguna jugada anterior.

Los dos principios básicos de la apertura son el desarrollo de las piezas y el dominio del espacio.

Si tienes una o varias piezas sin desarrollar es como si estuvieras jugando con una o varias piezas de menos.

Nunca juegues una celada con la única intención de tender una trampa a tu adversario. Piensa siempre que tu contrincante hará la mejor jugada posible.

Estudia las celadas para que no te las hagan, pero no para hacerlas tú. Aunque al principio puedas ganar alguna partida, no progresarás nunca en tu juego si utilizas celadas de aperturas.

Cuando a uno de los dos bandos, sólo le quede el rey, ten cuidado y fíjate, hay riesgo de hacer tablas por ahogado.

En ajedrez se tiene que jugar siempre con un plan lógico.

De nada sirve tener un magnífico plan, si no se calcula la pérdida de material o la amenaza de un mate.

Intenta no mezclar los cálculos de jugadas. Primero analiza una variante (línea de juego a partir de una jugada determinada) y no pases a otra hasta que tengas una conclusión clara de la primera.

Las posibles jugadas de una posición son numerosísimas, si ya tienes una buena jugada o una manera de ganar, llévala a cabo. No se trata de hacer siempre la mejor jugada posible, sino cualquiera que

nos proporcione ventajas siguiendo nuestro plan.

Las combinaciones son la parte más divertida del ajedrez. Practicar ejercicios tácticos siempre compensa.

Antes de iniciar un ataque, se tienen que dar las condiciones adecuadas para desencadenarlo, es necesario poseer algún tipo de ventaja, ya sea posicional o material.

En ajedrez "el orden de los factores sí altera el producto". Tenlo en cuenta para seguir el orden correcto de las jugadas de una combinación.

No juegues rápido, ni te precipites. Por muy simple que parezca la posición, sin un mero análisis de cada jugada, no se tendrá nunca la seguridad de jugar correctamente.

Si tenemos uno o dos peones de ventaja, un buen plan será cambiar las piezas, pero no los peones. Los finales más fáciles de ganar son los finales de Rey contra Rey y varios peones.

Si se tiene ventaja en el final, se debe intentar mantener peones en los dos flancos, porque un final con los peones situados en el mismo flanco es más difícil de ganar.

Uno de los finales más sencillos para hacer tablas es el de alfiles de distinto color.

El Rey es una pieza muy poderosa y decisiva en el final, debemos ponerla en juego tan pronto como sea posible, una vez se ha entrado en esta fase de la partida.

Dos peones pasados y enlazados (juntos) en la sexta fila son equivalentes, normalmente, como mínimo a una Torre.

Las Torres tienen que colocarse siempre detrás de los peones pasados propios o contrarios.

La Torre es una pieza efectiva a distancia y puede forzar al Rey contrario mediante jaques a moverse a los rincones del tablero y encerrarlo.

Debemos bloquear a los peones pasados, es decir, pararlos poniéndonos delante con alguna pieza. El Caballo es la pieza que mejor conserva su eficacia cuando bloquea a un peón.

Los peones tienen que colocarse, en general, en las casillas de distinto color a aquéllas por las que se desplaza el Alfil del adversario, para que no pueda atacarlo.

Las partidas en competiciones oficiales se juegan con un tiempo limitado por un reloj de ajedrez. Acostúmbrate a no distraerte ni a malgastar el tiempo.

Juega siempre limpio.

No distraigas ni molestes a tu adversario.

Acepta la derrota sin protestas ni justificaciones.

La mejor manera de aprender a jugar bien el ajedrez es hacer muchas partidas, solucionar problemas, practicar mucho. Cuantas más partidas juegues y más aprendas, más te gustará jugar al ajedrez.

Para progresar en ajedrez:

- Hazte socio de algún club de ajedrez y participa en las competiciones oficiales. No temas no ser suficientemente bueno, existen competiciones para todos los niveles de juego.

- Intenta practicar con jugadores que sean mejores que tú y, cuando termines la partida, pide que te comenten donde cometiste tus errores.
- Analiza las partidas de los Grandes Maestros.
- Apúntate a algún cursillo de ajedrez. Con un buen monitor puedes progresar mucho más rápidamente.
- Analiza tus partidas una vez finalizadas. Consulta los manuales de aperturas y mira donde te has equivocado.
- Practica. Juega todas las partidas que puedas.
- Si estás en edad escolar, no dejes a un lado los estudios, el ajedrez es compatible y complementario con la escuela.

2. Frases célebres de Grandes Maestros del ajedrez

El ajedrez es el arte del análisis. (Botvinnik)

Toda pieza de ajedrez es un símbolo de poder. (Golombek)

El buen jugador siempre tiene suerte. (Capablanca)

Mientras doy jaque al Rey, no temo a ningún jugador. (Lasker)

El cambio es el alma del ajedrez. (Kieninge)

El enroque es el mejor camino de una vida ordenada. (Tartakower)

La jugada más importante en ajedrez, como en la vida, es aquélla que ya hemos realizado. (Tartakower)

Quien nunca asume un riesgo, jamás ganará una partida de ajedrez. (P. Keres)

Lo más difícil en el ajedrez es ganar una partida ganada, (Lasker)

Nunca confíe en que su adversario cometa un error, piense que hará siempre la mejor jugada posible. (Kotov)

En el gambito se entrega un peón a cambio de una partida perdida. (Tartakower)

Es mejor tener un plan, aunque no sea bueno, que jugar sin tener ninguno. (Tartakower)

La amenaza es muchas veces más fuerte que su ejecución. (A. Nimzowitsch)

El buen observador puede resistirlo prácticamente todo. La mejor manera de jugar bien los finales es prestar mucha atención. (Lasker)

Los peones son el alma del ajedrez. (Philidor)

Camino sobre hombros de gigantes. (Fischer) En rigor, esta cita la han usado grandes

personajes a lo largo de la historia, como Newton, Chartres, y Robert Hooke, entre otros.

3. Algunas partidas cortas

Reproduce estas partidas en tu tablero y presta atención a los signos y a los comentarios.

A veces verás que se pone un signo de interrogación no sólo a una jugada mala, sino también a una jugada que gana, pero sólo porque el contrario responde con una peor.

Puedes parar el autoplay en cualquier momento clicando el signo = de la reproducción, y volverlo a marchar cuando quieras clicando el signo +

Comencemos con una de las partidas más famosas de la historia del ajedrez, el llamado mate del pastor: 1. e4, e5; 2. Dh5, Cc6; 3. Ac4, Cf6; 4. Dxf7# (jaque mate)

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=ba-d5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&pi=pgn4web_0"> 1.e4 e5 2.Qh5 Nc6 3.Bc4 Nf6 4.Qxf7# 1-0 </iframe>
```

Otra mate muy famoso es el de Legal:

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=ba-d5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&l=horizontal&sm=hidden&pi=pgn4web_1"> 1.e4 e5 2.Nf3 d6 3.Bc4 Bg4 4.Nc3 g6 5.Nxe5 Bxd1 6.Bxf7+ Ke7 7.Nd5# </iframe>
```

Coloca de nuevo las piezas y reproduce la siguiente partida:

```
<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=ba-d5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&pi=pgn4web_2"> 1. e4, e5 2. Bc4, Bc5 3. Qh5, {A los principiantes les gusta mucho hacer esta jugada. Pero tras una respuesta correcta esta jugada de Dama es una pérdida de tiempo} 3... Nh6?? {Las negras defienden la casilla f7, pero de una manera poco afortunada. Era mejor jugar 3... De7 y después expulsar a la Dama blanca con Cf6. Si las blancas capturan el peón f7, entonces pierden pieza: 4. Dxf7+??, Dxf7; 5. Axf7+, Rxf7; y las blancas han ganado en peón, pero han perdido un Alfil. Tras la jugada 3... Ch6 también es desfavorable para la negras tomar el peón f7. Pero y si primero eliminamos el Ch6...;Bien pensado!} 4. d4! {¡Excelente jugada! Las blancas abren paso a su Ac1 y al mismo tiempo atacan con su peón al Alfil y peón enemigos.
```

Tras 4. Dxe5+, De7; 5. Dxd7, las blancas también ganaban material, pero por un camino más complicado. La jugada de la partida es más fuerte, ya que ganan Caballo} 4... Bxd4 {Si 4...Ab4+, entonces 5. c3} 5. Bh6 {¡Esto es lo que pensaron las blancas!} 5.. Bxb2?? {¡Ay! Las negras ganan material y olvidan que su Rey está amenazado. El enroque les salvaba del mate, aunque perdían el caballo} 6. Qxf7#

Coloca de nuevo las piezas y reproduce otra partida:

`<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&pi=pgn4web_3">` 1. f4 {Esta jugada no es tan buena como e4, ya que no abre paso a sus piezas.} 1... e5 {Y las negras por su parte sacrifican un peón para abrir paso rápidamente a sus piezas.} 2. fxe5 {Las blancas aceptan el regalo pero pierden tiempo. Era más segura la jugada e4.} 2... d6! {Las negras abren paso también al Alfil de casillas blancas. Es posible que pienses. "¿Por qué no da jaque con la Dama desde la casilla h4?. Sí, también le gusta mucho a los principiantes dar jaques, pero no jugamos a ver quién da más jaques. Un jaque puede ser útil, inútil o incluso perjudicial para quién lo da. Aquí no es bueno para las negras dar jaque con su Dama, ya que después de 2...Dh4+; 3. g3 la Dama tiene que retirarse, y las blancas se recuperan.} 3. exd6 Bxd6 4. b3?? {Las blancas no advierten el peligro, de lo contrario hubieran jugado 4. Cf3.} 4... Qh4+! {Antes este jaque era malo, pensarás, y ahora le ponen un signo de admiración. Sí porque la posición sobre el tablero ha cambiado: si en la jugada segunda este jaque era inútil, ahora es una buena jugada. Presta atención a la excelente posición que ocupa el Alfil d6.} 5. g3 Bxg3+! {También se podía jugar 5... Dxd3} 6. hxg3 Qxg3#

Haz lo mismo con la siguiente partida:

`<iframe class="pgn4web pgn4web-single" src="/sites/all/libraries/pgn4web/board.html?hl=t&am=n&d=3000&lch=EFF4EC&dch=89b363&bbch=5aa449&hch=ececeb&cbch=ececeb&ctch=5aa449&fhch=1f1f1f&fmch=000000&hmch=bad5a0&fcch=666666&ss=26&ps=d&pf=d&hm=b&bd=c&hd=j&md=f&tm=13&fhs=14&fms=14&fcs=m&cd=i&fp=13&fh=b&fw=p&bch=FFFFFF&bsch=t&fvch=c&pi=pgn4web_4">` 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 {Las blancas atacan el peón e5, y las negras contraatacan sobre el peón e4.} 3. Nxe5 Nxe4? {Era mejor expulsar al caballo blanco con la jugada 3... d7-d6 y sólo después capturar el peón e4.} 4. Qe2 Nf6?? {Salvando el Caballo, las negras pierden más. Era más fuerte la defensa 4...De7 5. Dxe4 d6 6. d4 el caballo no puede retirarse porque se pierde a la Dama; en estos casos se dice que el Caballo está clavado 6....dxe5 7. Dxe5, y las negras perderían sólo un peón.} 5. Nc6+! {Y esto es un jaque a la descubierta. El Caballo se aparta y descubre a su Dama, que ataca al Rey.} 5... Qe7 {O 5...Ae7 6. Cxd8, con el mismo resultado.} 6. Nxe7 {Las negras abandonan.}

Abreviaturas

