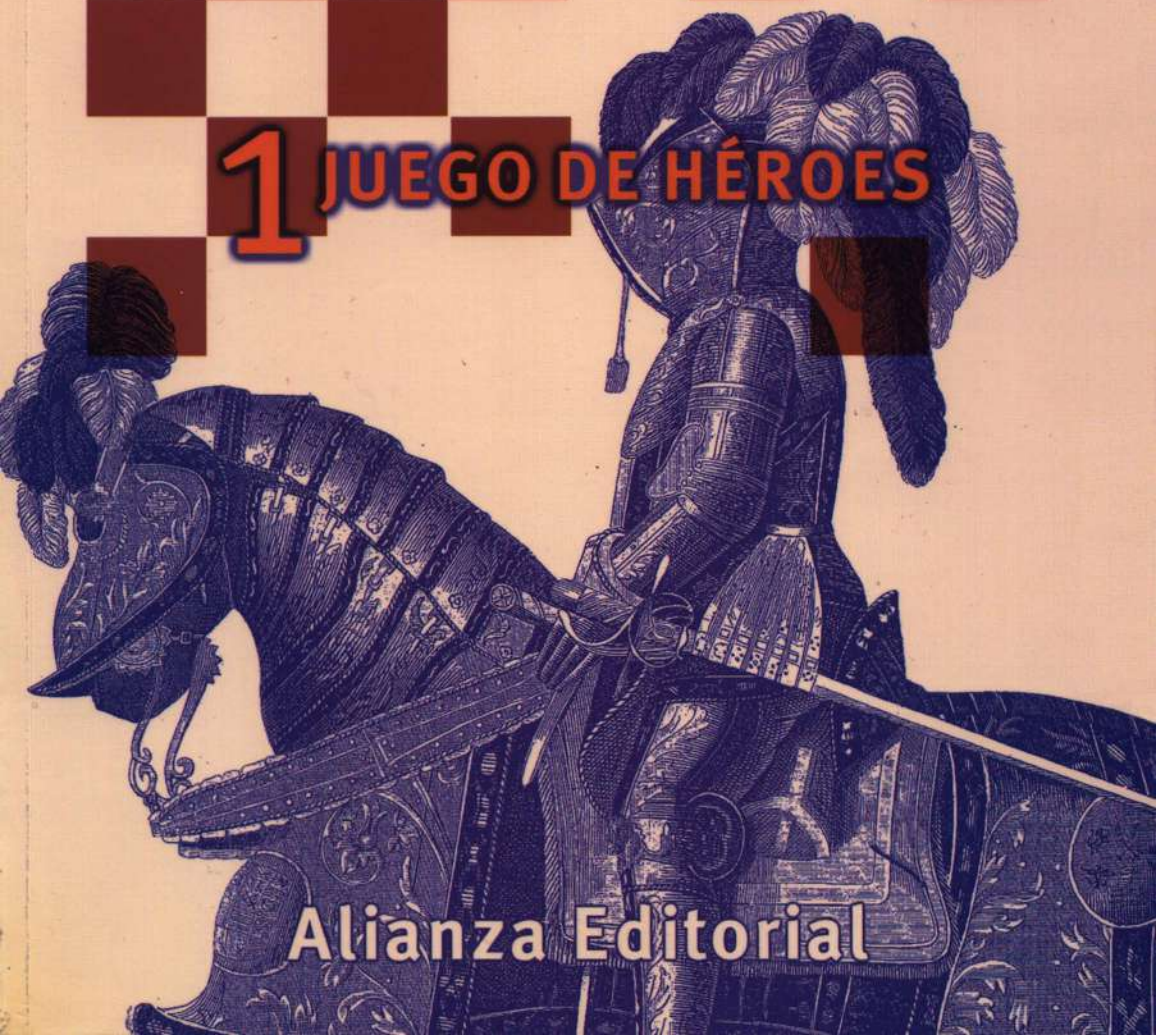


PABLO AGUILERA

AJEDREZ PARA JÓVENES

1 JUEGO DE HÉROES



Alianza Editorial

AJEDREZ PARA JÓVENES es una obra en tres volúmenes escrita con el claro objetivo de estimular la curiosidad del joven y alentarle a seguir indagando y perfeccionando el conocimiento del juego más apasionante que la mente humana ha sido capaz de crear. Un juego que el lector aprenderá a jugar de forma progresiva: en sus primeros pasos, se comportará de una forma valiente y arriesgada, **1 JUEGO DE HÉROES**; luego, mejorará su técnica, **2 JUEGO DE SABIOS**, y finalmente, podrá ver cumplida la máxima aspiración de todos aquellos que en alguna ocasión se han sentado ante un tablero de ajedrez: jugar como un artista, **3 JUEGO DE ARTISTAS**.

En la redacción de la obra, **PABLO AGUILERA**, fundador de un centro dedicado a la enseñanza del ajedrez y editor de más de 200 libros y varias revistas especializadas, ha huido de complejidades técnicas propias de un manual de iniciación, y ha tratado de situar siempre al lector a su lado para, apelando a sencillos razonamientos lógicos, ir descubriendo juntos el ajedrez. Puesto que la mejor ayuda es mostrar el tablero, se hace constantemente mediante ejemplos claros y directos –tampoco se han escatimado diagramas que facilitan la lectura aun cuando el tablero y las piezas no estén a mano– que van dando paso a los numerosos ejercicios propuestos.

Una serie de recuadros, claramente diferenciados del texto principal por su tratamiento tipográfico, sirven para intercalar datos de interés –la historia reciente, las proezas de los campeones, los ordenadores, etc.– pensando no sólo en lo que nuestro entusiasta acompañante necesita saber para jugar, sino, también, en lo que le gustará conocer sobre los muy variados aspectos del ajedrez.

Ajedrez para jóvenes

1. Juego de héroes

PABLO AGUILERA

Ajedrez para jóvenes

1. Juego de héroes

Alianza Editorial

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© Pablo Aguilera Ramírez, 2001
© Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2001
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 15; 28027 Madrid; teléf. 91 393 88 88
ISBN: 84-206-4465-X (O. C.)
ISBN: 84-206-4533-8 (Tomo 1)
Depósito legal: M. 12.874-2001
Impreso en Fernández Ciudad, S. L.
Catalina Suárez, 19. 28007 Madrid
Printed in Spain

ÍNDICE

JUEGO DE HÉROES	9	JUEGO DE CAMBIOS	59
EL CAMPO DE BATALLA		Valor de las piezas en los cambios ..	60
Y LOS GUERREROS.....	11	Valor de la posición	61
El tablero	11	LA PARTIDA	67
Los guerreros.....	12	Fases de la partida.....	76
Zonas del tablero	13	LOS MATES BÁSICOS	77
LAS FUERZAS EN ACCIÓN.....	15	Mate con torre y dama	77
El rey.....	16	Mate con dos torres.....	81
La dama.....	17	Mate de dama y rey	83
La torre	17	Mate de torre y rey	86
El alfil.....	18	Mate de dos alfiles y rey	90
El caballo	19	Mate de alfil, caballo y rey.....	93
El peón	20	LA APERTURA	99
JAQUE Y MATE	25	Jugadas naturales	106
Jaque al rey.....	25	¡JUEGA GAMBITOS!	113
Dos jaques temibles.....	26	LA CELADA	119
El jaque mate.....	28	ATAQUE Y DEFENSA	129
JUGADAS ESPECIALES.....	35	La clavada	129
El enroque	35	La doble amenaza	132
Promoción del peón	38	Jaque a la descubierta	134
LA NOTACIÓN.....	43	La amenaza atravesando al rey	135
TABLAS.....	49	Destrucción de la defensa	137
El rey ahogado	49	EL MATE DEL REY Y EL PEÓN	141
El jaque perpetuo.....	52	Sin ayuda de su rey	141
Repetición de jugadas.....	53	Con ayuda de su rey	143
La ley de las cincuenta jugadas	54	EL SACRIFICIO	151
Material insuficiente.....	54	SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS	161

JUEGO DE HÉROES

La lucha ha comenzado. Dos bandos rivales avanzan y confluyen en el centro del territorio. Pugnan por apoderarse de esa zona vital. Quien la conquiste tendrá ventaja para reducir y aprisionar al enemigo.

El juego del ajedrez representa un combate librado entre dos ejércitos, igualmente poderosos y bien armados, que se enfrentan en un campo de batalla neutral.

El escenario de este duelo es un cuadrado, el tablero de ajedrez, en el que los contendientes se alinean en formación y lados opuestos.

Cada ejército dispone de armas muy variadas y potentes: unas son ágiles y rápidas, otras actúan o disparan desde muy largas distancias y las hay menos poderosas, pero aptas para la lucha en equipo y la fortificación en el terreno.

Los elementos más importantes de cada ejército son sus paladines: el Rey y la Dama. La Dama, como veremos, es, en el ataque, el arma más mortífera, y el mejor apoyo para todo el ejército en retaguardia, cuando defiende. El Rey, aunque de armamento mucho más limitado es, sin embargo, el único imprescindible. El Rey representa a todo su ejército, es su símbolo, su bandera. Ajedrez quiere decir «Juego del Rey» porque él es, ni más ni menos, el objetivo del juego. La finalidad de una partida de ajedrez es capturar al Rey contrario.

El jugador es el estratega, el cerebro que conduce cada ejército. Lo hará según sus gustos y personalidad, guiado por sus conocimientos y temperamento. Unos jugadores son impetuosos, audaces y arriesgados. Otros, pacientes y

cuidadosos. Otros armoniosos, equilibrados en cada decisión. Pero todos son valerosos porque se arriesgan. Pierdan o ganen, desafían a su propio talento y se ponen a prueba.

La contienda se extiende por todo el tablero. Los dos bandos ya se mezclan y chocan, se hacen mutuamente prisioneros que quedan fuera de juego.

Así transcurre la partida, y podría ocurrir muy bien que ambos ejércitos acaben casi exterminados. Sólo

casi, porque los reyes deben continuar indemnes para poder seguir combatiendo hasta que uno de ellos es alcanzado y muerto por fuego enemigo: la partida acaba en ese instante con el triunfo del bando del rey superviviente.

Todo esto, tan apasionante, veremos cómo puede suceder de maravillosas y variadísimas formas posibles. Muchas de ellas, puede que sólo se te lleguen a ocurrir a ti.

Descorramos el telón, conozcamos el escenario y a los protagonistas de este juego de héroes.

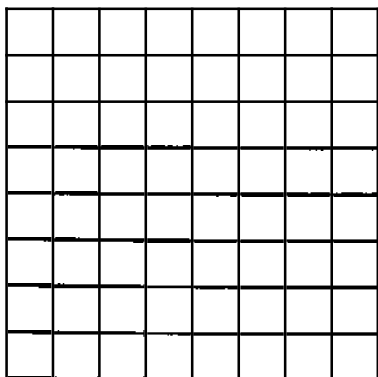


EL CAMPO DE BATALLA Y LOS GUERREROS

El tablero

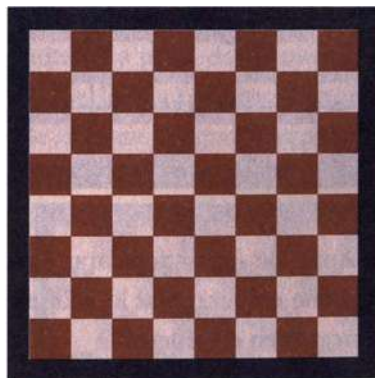
El tablero de ajedrez está pensado para que no te pierdas en la confusión de la batalla.

Es un cuadrado dividido en sesenta y cuatro partes iguales que denominaremos **casillas**.



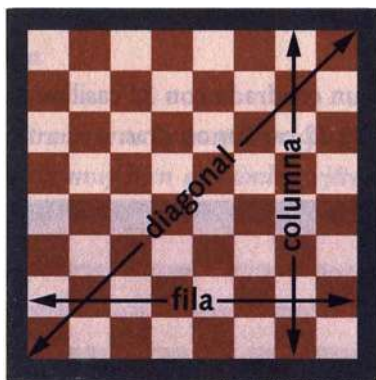
Aquí ya podríamos jugar al ajedrez pero, para facilitarnos la visión, se han oscurecido alternativamente las casillas, de forma que nos resul-

ta un cuadrado con 32 casillas claras y 32 casillas oscuras.



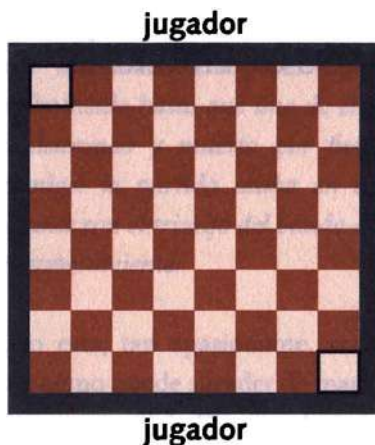
Cada hilera horizontal de casillas se denomina **fila** y cada hilera vertical **columna**. Bien fácil, ¿algo más? Pues sí, y muy importante. Hay otras líneas bien apreciables, inclinadas, claramente distinguibles, bien negras o blancas, que corren en ambos sentidos: de derecha a izquierda y de izquierda a

derecha, son las **diagonales**. Si las contamos, veremos que son 26, de las cuales 2, una blanca y una negra, son las más largas, con ocho casillas cada una. Es bueno que vayas reteniendo estos datos y que mires el tablero fijándote en estas guías virtuales: filas, columnas y diagonales.



Antes de seguir con otras cosas conviene empezar por lo primero: **colocar bien el tablero**.

Es muy fácil. Cada jugador debe tener en su esquina inferior derecha una casilla blanca. Tenlo siempre presente, es la primera regla a observar porque siempre empezaremos la partida por tener el tablero vacío, esperando a ser colocado correctamente.



Los guerreros

Cuando vamos a jugar una partida de ajedrez y ya tenemos dispuesto el tablero, sacamos a continuación todas las armas que vamos a emplear en el combate, idénticas a las de nuestro adversario en número y calidad. Son 16 piezas en total: 1 rey, 1 dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones. Se agrupan bajo una divisa o color que diferencia ambos ejércitos.

Acaban de aparecer los esperados guerreros, las **piezas blancas** y las **piezas negras**. Son, como observarás, seis fuerzas diferentes con las que vas a contar, pues cada una posee una habilidad o cualidad que la distingue, comenzando por el orden estricto de la **posición inicial**.



A la hora de colocar nuestras piezas, lo principal es situar al rey y a la dama en las casillas centrales de su fila, teniendo cuidado de que **la dama ocupe siempre la casilla de su propio color**. Ahora comprendemos la importancia de colocar bien el tablero, pues si lo hiciéramos al revés, esta regla fundamental no podría cumplirse.

En razón de su posición inicial, los alfiles, caballos y torres adquieren el apelativo del rey o de la dama, y los podemos denominar, por ejemplo, caballo de rey, alfil de dama, torre de rey, etc. Para los peones rige el mismo uso según la pieza que están cubriendo; el peón

de rey es el que está delante del rey, el peón de torre de rey es el que está delante de dicha torre, así en todos los casos.

Cada pieza ocupará siempre una única casilla, que no compartirá nunca con otra pieza, ni amiga, ni enemiga.

Zonas del tablero

A la vista de la disposición de las piezas, el tablero puede dividirse en varias zonas.

Horizontalmente, el tablero puede considerarse dividido por la mitad. La parte de las piezas blancas se llamará **campo blanco** y la de las piezas negras **campo negro**.

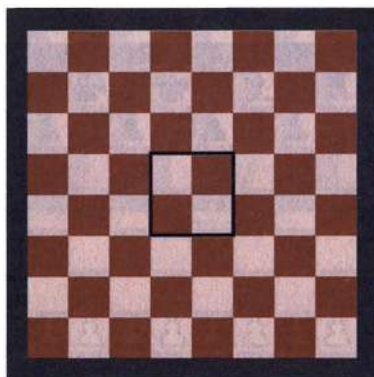


Verticalmente, lo dividiremos en otras dos zonas. La que comprende desde el alfil a la torre de rey se llamará **flanco de rey**, y la

que va del alfil a la torre de dama, **flanco de dama**.



La zona central es neutral y tienen especial importancia las casillas centrales, cruce de caminos de máximo valor.



LAS FUERZAS EN ACCIÓN

Jugaremos por riguroso turno. Cada jugador efectúa un movimiento al que responde su contrin-
cante.

Mover una pieza puede ser trasladarla a otra casilla o capturar, con ella, otra pieza del bando opuesto que es eliminada del juego.

Corresponde siempre a las blancas hacer la primera jugada, lo que

supone una cierta ventaja. Por ello, previamente a la partida es costumbre sortear los colores.

Veamos ahora las cualidades de cada pieza, cómo maniobran y capturan piezas enemigas.

¿Cómo se sortean los colores?

Entre los jugadores es costumbre que a la hora de jugar una partida amistosa se echen a suerte los colores. Uno de ellos esconde en una mano un peón blanco y en la otra uno negro y deja elegir al compañero. En la siguiente partida se cambian los colores y así sucesivamente.

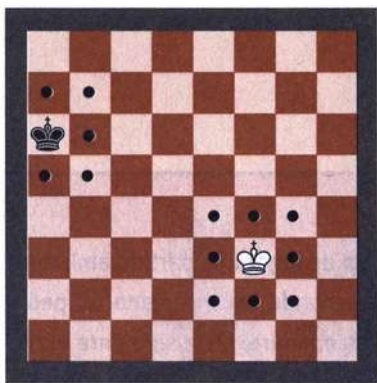
En las partidas oficiales de un torneo, los organizadores ya han fijado los colores que corresponden a cada jugador en todas las partidas, tratando de que cada uno juegue igual número de ellas con cada color.

El rey

El rey puede moverse desde la casilla donde esté en ese momento a cualquier casilla a su alrededor, o lo que es lo mismo, puede mover un paso en cualquier dirección.

Si una pieza contraria está a su alcance, puede capturarla. Pero si la casilla a la que quiere ir no está ocupada, sino amenazada, al alcance de pieza enemiga, entonces no puede situarse allí. Es una condición que sólo se le impone al rey.

Cualquier otra pieza sí puede arriesgarse a ser tomada, pero el rey, la pieza que representa a todo su bando y que es el objetivo del enemigo tiene que estar a cubierto y a salvo de amenazas durante toda la partida.



Radio de acción de dos reyes, según su posición.



El rey negro puede desplazarse a las casillas marcadas. No puede ir a las ocupadas por sus peones y no puede capturar el caballo blanco, fuera de su alcance.

El rey blanco puede desplazarse a las casillas marcadas, no a las ocupadas por sus piezas y puede tomar al alfil negro que está a su alcance y no está defendido.

Cuando una pieza enemiga consigue tener al rey apuntado, a tiro de matarlo en su siguiente turno, se dice que el rey está en **jaque** y entonces es obligado defenderlo. Si no lo consigue, si está atrapado de tal modo que no tiene defensa, entonces está en **jaque mate**, el rey ha caído y con él todo su ejército y se pierde la partida.

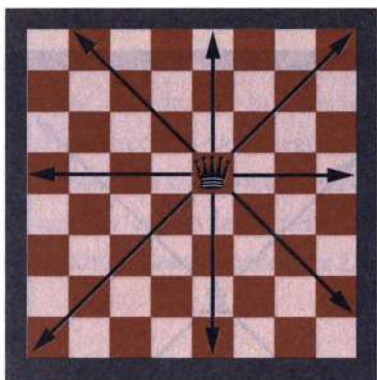
¿Quién gana la partida?

El que da jaque mate a su oponente.

O bien puede rendirse un jugador al verse inferior y, en las partidas con reloj, también pierde el que se haya excedido del tiempo convenido.

La dama

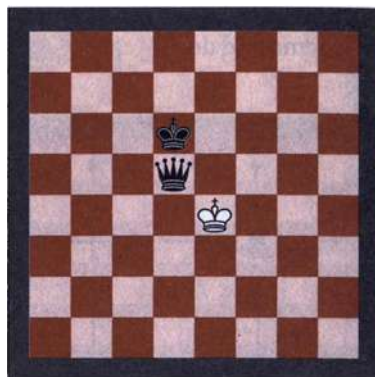
La dama también puede moverse, y capturar piezas enemigas, en cualquier dirección, como el rey. Pero, en vez de un paso, puede dar todos los que le sean posibles hasta el límite del tablero. Estamos ante una fuerza descomunal, la más poderosa de nuestras armas. De las 64 casillas del tablero, si se sitúa en el centro, puede dominar hasta 28 al mismo tiempo.



Aquí la tenemos extendiendo su alcance por filas, columnas y diagonales.



La dama negra puede capturar cualquiera de las piezas blancas, excepto el alfil.



El rey blanco sufre la amenaza de la dama negra. ¡Jaque! No puede capturarla, está defendida por su rey. Debe huir.

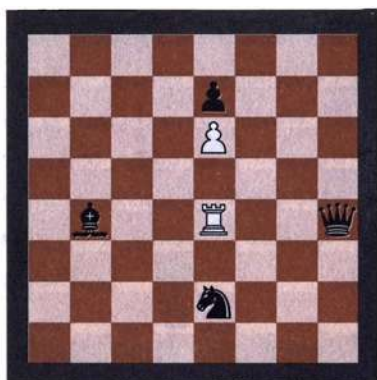
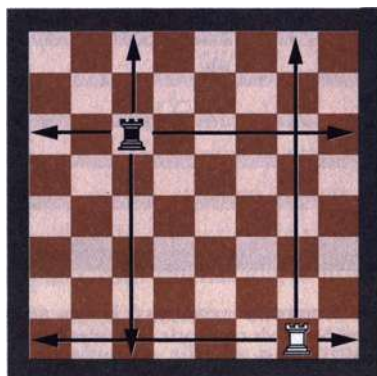


El rey blanco no puede huir. ¡Jaque mate!

La torre

La torre se traslada y captura piezas a través de columnas y filas, también a todo lo largo y ancho del tablero, sin límite de pasos, pero no puede ir por diagonales como la dama y por eso, aunque es una pieza potentísima tiene la mitad de

la fuerza de la dama. Ahora bien... disponemos de dos.



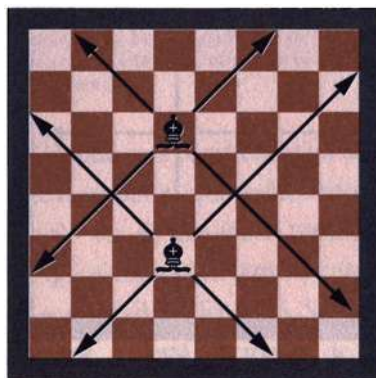
La torre blanca puede capturar cualquier pieza negra, excepto el peón.

El alfil

Al alfil puede moverse y capturar, también sin límite de pasos o casillas, y también en líneas rectas, como la dama o la torre, pero sólo a través de las diagonales, lo que supone que su potencia ofensiva, o

defensiva, es como la tercera parte de la dama.

También contamos con dos, como decíamos de la torre. Lo que pasa, además, es que tener dos alfiles no es, exactamente, tener dos piezas repetidas, ¿ves por qué? Fíjate, uno va por diagonales claras y otro por diagonales oscuras, depende del color de su casilla inicial. Son piezas complementarias para el dominio completo del tablero.

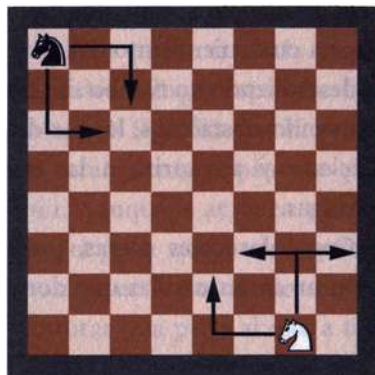


Los alfiles negros amenazan a todas las piezas blancas, excepto al rey.

Si las dos piezas anteriores, dama y torre, reciben el apelativo de piezas pesadas o mayores, el alfil y el caballo son las piezas ligeras o menores. Cuando las veas en acción verás cómo, aunque menos potentes, son ágiles y veloces.

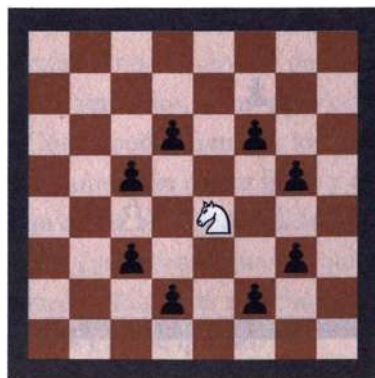
El caballo

Tenemos aquí a la pieza más original y versátil de todo nuestro ejército. Se desplaza a base de saltos. Puede saltar sobre piezas amigas y enemigas. Va dando brincos en cualquier dirección pero según un código riguroso: salta por encima de una casilla y cae en la siguiente de color distinto, describiendo una L.



Resulta una pieza muy útil en cualquier momento de la batalla, dispuesta desde nuestro primer turno de juego a entrar en combate, puesto que puede saltar sobre nuestra propia barrera de peones.

Conviene mucho que te fijas en dos cosas: el caballo amenaza o cubre casillas de distinto color al de la que ocupa, y su radio de acción es circular.



El caballo puede capturar cualquier peón.

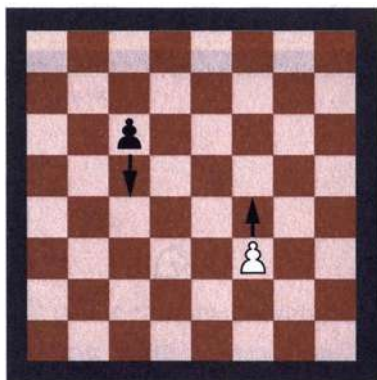
El caballo llega en tres o cuatro saltos a cualquier punto del tablero, describiendo un rumbo sinuoso y salvando obstáculos, lo que desconcierta y atemoriza a las filas enemigas.

Como las otras piezas, puede capturar en las casillas que domina.

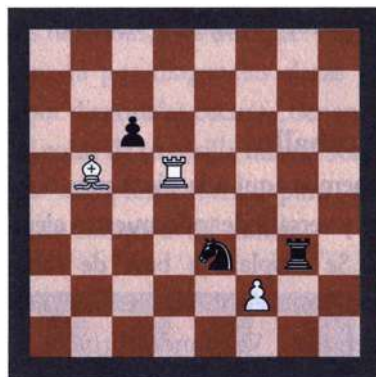
Su alcance es menor que el de la torre o alfil, pero puede llegar a casillas cercadas sólo accesibles a su salto.

El peón

El peón camina siempre hacia adelante, hacia el territorio enemigo, sin poder retroceder jamás. Y además, lo hace muy lentamente, avanzando sólo un paso cada vez.



Sin embargo, puede desviarse de su columna inicial para capturar o comer una pieza contraria. En el siguiente diagrama lo verás muy claro.



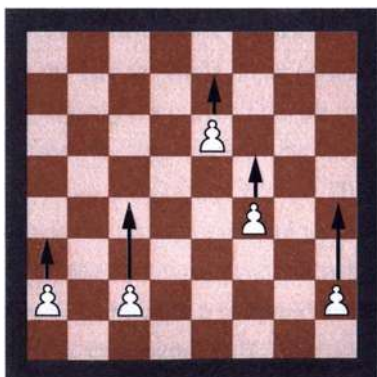
Los peones pueden tomar cualquier pieza enemiga.

El peón amenaza las casillas colindantes en diagonal a la suya, a derecha o a izquierda. Y, en cambio, al contrario que otras piezas, no puede tomar a la que se le ponga enfrente, en ese caso encuentra bloqueado el camino, tanto le da si es pieza amiga o enemiga. Como ves se trata de la pieza con menor poder ofensivo, pero tenemos... ocho.



Los peones están bloqueados pero el blanco puede tomar la torre.

Esto quiere decir que aunque es una pieza modesta individualmente, empleada en conjunto, bien coordinada con sus colegas, ofrecen una batería temible. Tiene además, algún privilegio. El primero está en el inicio de la marcha. **Cada peón, cuando vaya a hacer su primera jugada puede avanzar un paso o dos, como desee.** Después el ritmo de marcha será sólo un paso, insisto siempre hacia adelante.

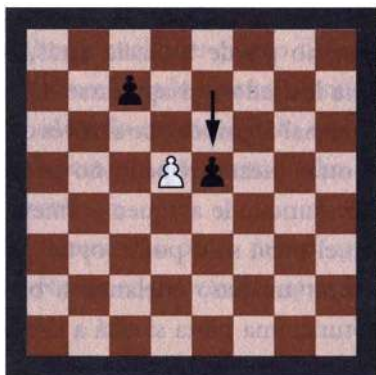


¿Sabes qué quiere decir que el peón no puede ir hacia atrás, ni hacia los lados, ni apartarse de su columna? Significa que al revés que las otras piezas, el peón no puede huir. Aunque le ataquen y amenacen, el peón sólo podrá optar por avanzar un paso adelante, o bien capturar una pieza si está a tiro, o bien aguantar en su sitio esperando ser defendido por otros de su bando.

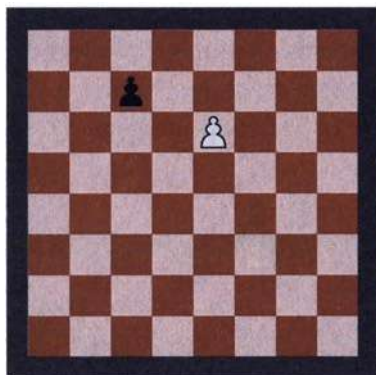
El peón come al paso

Otra propiedad del peón se presenta cuando ha alcanzado la quinta casilla de su recorrido, entonces sucede algo especial. Allí el peón que acaba de tener el mérito de cruzar el ecuador del tablero, se encuentra de frente y muy próximos los peones enemigos.

Su misión es obstaculizar y controlar el posible avance de los peones contrarios. Pero ¿qué ocurre? ¿Cómo podrá frenar a los peones que aún están en sus bases y cuentan con la ventaja de salida? Obsérvalo. Esos peones, cuando quieran, pueden iniciar la marcha con dos pasos y ahí te quedas.



Afortunadamente, alguno de los inventores de este bien calibrado juego que es el ajedrez, supo encontrar la solución al problema. Ese remedio se llama «comer al paso». Consiste en que si uno de esos peones quiere burlar la vigilancia de nuestro avanzado peón recurriendo al doble paso inicial, nuestro peón puede atraparlo en la casilla intermedia como si sólo hubiera dado un paso. Es bastante lógico, porque esa casilla estaba batida por nuestro peón.



Pero sólo podemos hacer uso de esta facultad inmediatamente después del provocativo avance enemigo. Si dejamos escapar la primera ocasión, se sobreentiende que hemos preferido dejarle paso franco.



Gari KASPAROV

Ganó el campeonato mundial, frente a Karpov, en 1985. Tenía entonces sólo 22 años y desde muchacho venía asombrando al mundo con su extraordinario juego de ataque.

Nació en Bakú, Azerbayán, en 1963. Su padre murió en accidente de automóvil cuando él tenía siete años y ya empezaba a mostrar sus dotes para el ajedrez. Su madre, muy buena aficionada, le orientó y animó a estudiar firmemente el juego. Con diez años fue admitido en la escuela de ajedrez de Botvinnik, el ex-campeón mundial más respetado de la URSS. Su progreso admiró a su maestro, quien no erró en predecir su futuro.

Con 16 años, Kasparov ya era Gran Maestro, por sus triunfos en importantísimos torneos; en 1981 ganó el Campeonato de la URSS, la más fuerte competición individual del mundo.

Antes de ganar a Karpov en el tablero ya le había superado en la clasificación mundial. Después de conquistar el título hubo de defenderlo en tres ocasiones más ante Karpov, consiguiéndolo no sin grandes dificultades. Desde entonces, Kasparov mantuvo un dominio absoluto sobre toda la élite profesional. Su ascenso en la escala Elo fue fantástico, rebasando los 2800 puntos; la mayoría de los maestros quedan 100 puntos atrás.

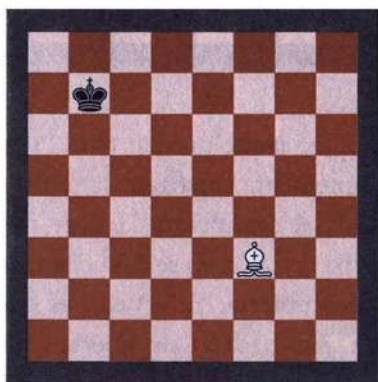
En Kasparov se combinan perfectamente dos cualidades: condiciones y actitud. De lo primero está sobradísimo; su memoria es portentosa, posee una imaginación y creatividad fecundas, una capacidad analítica fidelísima. En cuanto a su actitud, Kasparov es simplemente arrollador. Una voluntad de vencer que se refleja en su estilo de juego, volcánico.

Kasparov, sin descuidar su preparación ajedrecística, es una estrella y un hombre de negocios. Ha fundado varias escuelas de ajedrez en todo el mundo, ha hecho publicidad, escribe libros y artículos, interviene en programas de televisión, incluso participó en la política de su país. En discordia con la FIDE, ha promovido otras asociaciones de ajedrecistas, la PCA, el GMA, el WCC, lo que ha conducido a la aparición de otro circuito de competición escindido de la FIDE. En diciembre de 2000, pierde ante Kramnik su título.

JAQUE Y MATE

Jaque al rey

Cualquier pieza puede ser capturada, menos el rey. Y cualquier pieza enemiga puede atacar al rey. Esa acción de amenaza se llama dar **jaque al rey**.

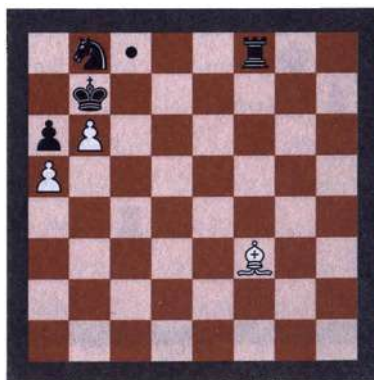


El rey que recibe un jaque está obligado a salir inmediatamente de esa situación. El rey no puede nunca desplazarse a una casilla atacada.

¿Cómo escapamos de un jaque?

Podemos poner a salvo el rey de tres formas:

1. Moviendo nuestro rey a una casilla libre de fuego enemigo. En el diagrama sólo puede situarse en la casilla marcada.

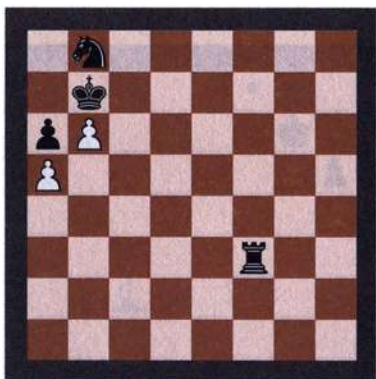


2. Poniendo una barrera, un escudo protector, interponiendo otra pieza entre el

agresor y nuestro rey. En el diagrama el caballo se interpone.



3. Comiéndonos la pieza atacante que nos está dando jaque. En el diagrama la torre toma al alfil.



Dos jaques temibles

Recibir un jaque durante la partida no tiene por qué ser algo grave. Es un lance más del juego y tú ya conoces sus remedios. Pero hay un tipo de jaque que deja muy maltrecho al bando que lo recibe.

En el diagrama le toca jugar a las negras.



¿Qué jaque pueden dar? Pues, simplemente, apartan su alfil y queda al descubierto la torre que estaba detrás. Esto se llama **jaque a la descubierta**. Y, lo peor, es que este jaque deja en libertad de acción a la pieza que se mueve, porque ¿dónde colocarías tú el alfil?



Efectivamente, donde más daño hace. El alfil se comerá a la dama en cuanto el rey negro haga su jugada obligada para salir del jaque. Este caso se llama **doble amenaza**.

Un caso especial de jaque a la descubierta es el que ves en el siguiente diagrama.



Moviendo las negras su torre se produce el jaque a la descubierta del alfil. Pero si, además, llevamos a la torre a la fila donde está el rey, enton-

ces estamos dando un jaque con dos piezas a la vez, se llama **jaque doble**.



Sus consecuencias, como te imaginarás, también pueden ser fatales. Del jaque doble sólo se puede salir si el rey puede moverse a otra casilla.

¿Se avisa el jaque?

Aunque no es obligatorio, se acostumbra a anunciar el jaque. Se dice «¡jaque al rey!», o solamente «¡jaque!», y también a veces «¡rey!», como se prefiera.

Pero aunque no se anuncie el jaque y el jugador «jaqueado» no lo advierta, no puede pasar nada. Como es obligatorio defenderse del jaque, cualquier otra jugada sería ilegal y el propio atacante tendría que avisar a su distraído compañero de juego.

El jaque mate

Este es nuestro objetivo final, dar jaque mate y ganar la partida.

El jaque mate ocurre cuando además de jaque, es mate. Aunque mi explicación te parezca un mal chiste, en realidad es exactísima.

El mate sucede porque el jaque no puede ser eludido por ninguno de los medios que ya vimos en el apartado anterior. Es decir, el rey no puede huir, no puede cubrirse con pieza propia, y no puede comerse a la pieza atacante. Así pues, es un jaque sin solución, está mate.

No se llega a capturar al rey. Al quedar en jaque mate se ha acabado la partida.

Hay muchas posiciones de mate. Te muestro una selección de imágenes que llegarán a serte muy familiares.





Tres mates clásicos

Mate Pastor

El llamado Mate Pastor es en realidad una partidita de ¡cuatro jugadas! que luego veremos en detalle al hablar de la apertura.

Su imagen final ilustra bien muchos mates que tienen en común la misma idea: la dama hace «contacto» con el rey enemigo dándole jaque mate porque está protegida por otra pieza cualquiera de su bando, el alfil en este caso.



Mate del pasillo

El rey queda encerrado en un pasillo que forman sus propios peones.

En el diagrama ves a una torre ejecutando al rey. Igualmente la

dama puede hacerlo. Para prevenirlo, en distintos lances de la partida se adelanta el peón de torre para darle una escapatoria al rey en caso de necesidad.



Mate de la coz

Mucho menos frecuente que los dos anteriores y mucho más bello de ejecución. Es el mate que da el caballo cuando el rey está asfixiado por sus propias piezas.



Para llegar a este mate, el jugador ha de utilizar todo su ingenio, pues suele ser una acción de fuerzas bien combinadas.

¿Todas las partidas acaban en mate?

Ni mucho menos. Muchas partidas no tienen un ganador y acaban empatadas. Pero, incluso en caso de victoria, muchas partidas no se prolongan hasta el mate porque antes, el que se ve perdido, se rinde, abandona.

¿Cómo abandona un jugador?

Pues, de viva palabra, se lo dice a su contrincante: «Abandono» y le da la mano, como debe ser. También se puede tumbar el rey propio sobre el tablero en señal de rendición.

¿Cómo se sabe que una partida está empatada...? ¿Cuándo sólo quedan los reyes?

Evidentemente, ese caso está muy claro. Pero hay muchos otros muy parecidos, es decir, partidas en que al final ninguno de los jugadores tiene suficiente ventaja sobre el otro. Entonces se dice que la parti-

da es **tablas**. La mayor parte de las veces, las tablas es un acuerdo mutuo entre ambos jugadores. Después de pensarlo bien, el que tiene el turno de juego, le dice al oponente «¿Tablas?» o «Te propongo tablas» y, si acepta, se dan la mano, y a jugar otra. Y si no acepta, hay que seguir jugando.

Las tablas también ocurren de otras formas que estudiaremos después.

¿Si me dan jaque puedo contestar con un mate?

Algunos lo han pretendido... pero no ha colado. En serio: NO, ni hablar.

Es obligado, por el Reglamento, que el jaque debe ser defendido en el turno de juego inmediato por el jugador que lo sufre. No puede omitirlo e ir a lo suyo. Muchas partidas acaban así, si hubieran tenido un tiempo más habrían dado mate. Un tiempo vale muchísimo.



EJERCICIOS

*Indica qué pieza negra ataca y qué piezas blancas son atacadas.
(No confundas el sentido de la marcha de los peones).*



1.



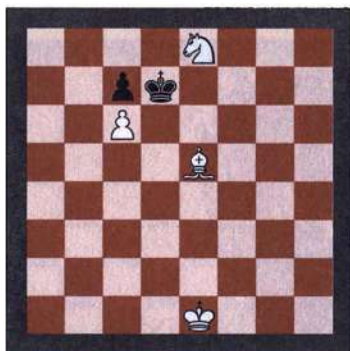
2.



3.



4.



5.



6.

EJERCICIOS

Busca un mate en una jugada.



7.



8.



9.



10.



11.



12.

EJERCICIOS

Busca un mate en una jugada.



13.



14.



15.



16.



17.



18.

JUGADAS ESPECIALES

El enroque

Para terminar de describir los posibles movimientos de las piezas, vamos con una jugada muy especial e importante: el enroque.

Consiste en un movimiento doble y simultáneo del rey y la torre, desplazando al rey hacia un rincón, donde estará más resguardado y la torre hacia el centro, donde será más útil. Todo eso en una sola jugada, fantástica posibilidad que casi siempre aprovechan ambos combatientes.

Rey y torre no llegan a intercambiar sus posiciones, sino que quedan inmediatas, de manera que el rey tiene un defensor temible y queda protegidísimo.

Como hay dos torres hay que distinguir dos tipos de enroque, el **corto** que es con la torre de rey, y el **largo** que es con la torre de dama.

En el enroque corto el rey se traslada a la casilla de caballo de rey y la torre de rey se coloca a su vez en la casilla de alfil de rey.



En el enroque largo el rey va hasta la casilla de alfil de rey y la torre de dama se coloca en la casilla de dama.



La torre se desplaza dos casillas en el enroque corto y tres en el enroque largo.

Reglas para el enroque

No siempre podemos enrocarnos, hay que cumplir unos requisitos.

1. El primero es de cajón. No puede haber obstáculos entre rey y torre, las casillas intermedias deben estar vacías.
2. Es obligado que ni el rey ni la torre hayan sido jugados anteriormente; es pues la primera jugada para ambos. El hecho de estar situados en la posición inicial no es suficiente, pueden haberse movido y luego regresado a su casilla, si así ha sucedido ya no pueden enrocar.



Ambos enroques son posibles.



Ambos enroques son imposibles.



Imposible enrocar. El rey se ha movido.

3. Las casillas por las que pasará el rey y la de su destino no pueden estar batidas por fuego enemigo. La torre no tiene ese problema.
4. El rey no puede estar en jaque. Así que no podemos solventar esa amenaza pretendiendo enrocar. Primero tenemos que solucionar lo del jaque.



Ambos enroques son imposibles.



¿Es mejor el enroque corto o el largo?

Es preferible, hasta que tengas más experiencia, que hagas el enroque corto. El enroque largo precisa liberar una casilla más y es más complicado de defender; parecen muy frágiles esos dos peones de la esquina y que por ahí se puede colar el enemigo y cazarlos al rey.

La elección depende del plan estraté-

gico de la partida; tiene que ver con el tipo de apertura. Un enroque corto contra uno largo significa que la lucha se generaliza en todo el tablero, exige buena técnica. Por eso, se suele aconsejar a los jugadores noveles que se enroquen del mismo lado que el contrincante. Pero no se puede estar supeditado al plan ajeno. Repito: ante la mayor debilidad del enroque largo, enrócate en corto.

EJERCICIOS

Marca los enroques posibles.



19.



20.



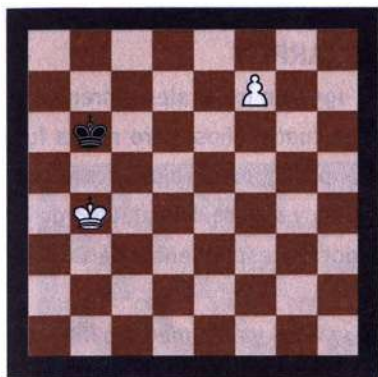
21.

Promoción del peón

Al explicar antes la norma de avance del peón, ¡siempre hacia adelante!, también nos estábamos planteando un problema: ¿qué ocurre cuando el peón ha llegado al límite del tablero? Porque eso puede pasar y pasa.

Si hasta ahora habías creído que los lentos e indefensos peones morían en la refriega, como «carne de cañón», al chocar unos con otros en el centro del tablero y que los que escaparan de chiripa serían atrapados por las piezas más fuertes, te habías equivocado. Y si habías pensado que su misión en este juego era de comparsa, o mero apoyo a las otras fuerzas, te habías equivocado también. Porque el peón tiene un secreto, un oculto poder admirable, que cuando lo conocemos por primera vez nos parece propio de magia.

Cuando un peón alcanza la octava fila, en vez de quedarse allí sin poder moverse e inútil, se convierte en un nuevo guerrero mucho más poderoso. El peón ya no será nunca peón sino que debe escoger en qué pieza quiere convertirse, es decir, si quiere ser caballo, alfil, torre o dama.



Naturalmente, casi siempre pedirá transformarse en dama, aunque siempre hay que pensar un poco en una decisión tan importante, pues hay ocasiones en que conviene más otra figura. A este fenómeno de metamorfosis le llamamos **promoción del peón** y al momento cumbre de su llegada a la octava fila, se le llama **coronación del peón**.

Haber coronado un peón no nos impide intentarlo con los demás, no hay restricción en eso, ni tampoco está limitado el número de damas u otras piezas que podamos tener en juego. Por tanto, si conservamos en batalla nuestra dama y además somos capaces de coronar, por ejemplo, tres peones... pues podemos jugar con cuatro damas.

Un invento revolucionario

El inmenso poder que adquiere el peón que conquista la octava fila, cambia el juego por completo. La gran mayoría de las partidas quedan sentenciadas cuando uno de los jugadores va a lograr, inapelablemente, tan sustancial ventaja.

Hace unos cuatrocientos años que esta innovación, y otras, revolucionaron el carácter del ajedrez, convirtiéndolo en un juego mucho más dinámico y agresivo que hasta entonces.

Consejo consiguiente: cuida tus peones.



Anatoli KARPOV

Nació en 1952 en los Urales. Aprendió a jugar a los cuatro años, pero nunca fue un «niño prodigio». Progresó de una forma rápida y segura. Fue alumno de la escuela por correspondencia de Botvinnik.

A los 17 años ya era maestro internacional y campeón del mundo junior. Un año más tarde alcanzó el grado de gran maestro.

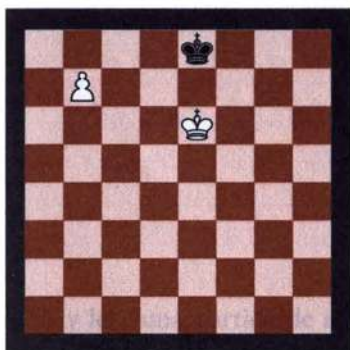
En 1975 fue coronado campeón mundial sin haber disputado el título a Fischer. El norteamericano había puesto unas condiciones que la FIDE no aceptó y no acudió a jugar.

Karpov, para merecer ser el candidato, antes tuvo que eliminar a Korchnoi en un enfrentamiento total: deportivo, político y personal. Venció, pero con un fuerte desgaste nervioso.

Es un formidable luchador, de un gran equilibrio psicológico. Ha ganado más torneos que ningún otro jugador, se le ha llamado la «máquina» de jugar ajedrez. Pero su actitud nunca ha sido la de querer ganar a todos sino «simplemente» ser el primero en cada torneo. Es un artista del juego defensivo, trabajando con precisión inimitable las pequeñas ventajas. Posee una técnica magistral en los finales de partida y se le ha comparado a menudo con Capablanca.

Kasparov le ganó el título mundial en 1985. Fue un enfrentamiento de colosales que se prolongó cinco años más, es decir, hasta que Karpov dejó de clasificarse como mejor aspirante. De todas formas, como Kasparov se excluyó de la FIDE, Karpov volvió a tener el título oficial de campeón mundial en 1993, tras derrotar a Timman. En 1996, lo defiende y retiene, por su victoria sobre Kamsky. Antes, en 1994, Karpov había obtenido el mayor triunfo de su vida en un torneo. Fue en Linares. De trece puntos posibles, obtuvo once, derrotando a los mejores del mundo. Allí estaba Kasparov, que quedó en segundo lugar con 2,5 puntos menos.

EJERCICIOS



22. **Mate en 1.**



23. **Mate en 1.**



24. ¿Cuál es la mejor jugada de las negras?



25. **Mate en 1.**



26. **Mate en 1.**



27. **Mate en 1.**

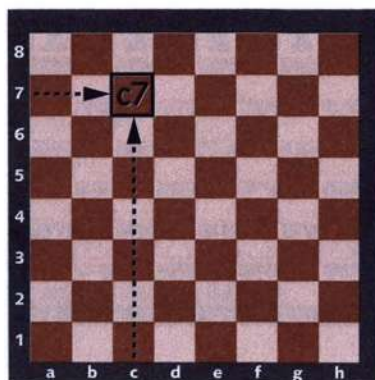
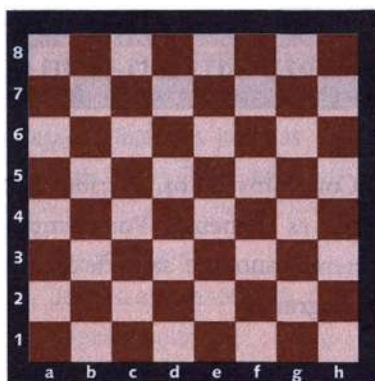
LA NOTACIÓN

Escribir y leer una partida de ajedrez es facilísimo.

Tenemos que identificar lo más brevemente posible las distintas figuras y casillas del tablero. Para lo primero, nada más simple, utilizaremos las iniciales: **R**(ey), **D**(ama), **T**(orre), **A**(lfil), **C**(aballo) y al peón, para mayor simplicidad, no le ponemos ni la inicial.

Ahora, el tablero. Vamos a dar un nombre a cada casilla. Las filas serán numeradas de la 1 a la 8, y las columnas se designarán con las primeras ocho letras, de la **a** a la **h**, tal como ves en el diagrama.

Una pregunta facilita ¿Cuál es la casilla **c7**? Pues, claro, donde confluyan la columna **c** y la fila 7. Si recuerdas el juego de los barcos, no hará falta que te diga nada más.



Para mayor ilustración, de todas formas, te ofrezco un diagrama con todas las casillas bien nombradas.



Con estos datos, escribir una jugada es elemental. Por ejemplo, queremos anotar el salto de caballo del diagrama:



Utilizaremos un orden lógico:

- 1º Ponemos la inicial de la pieza jugada: **C**

- 2º Indicamos de dónde viene:

b1

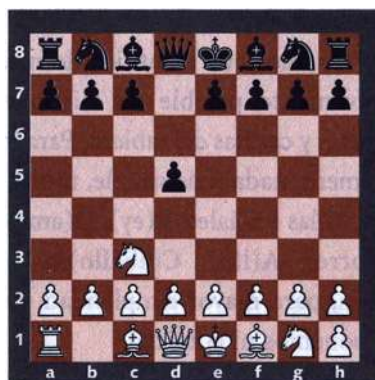
- 3º Definimos dónde se sitúa:

c3

luego, ¡ya está! La jugada es:

Cb1-c3 ¡Así se escribe!

¿Y para escribir la jugada del peón de las negras? Pues igual, sólo que como el peón no usa inicial, basta con definir la casilla de origen y la de destino.



Así: **d7-d5**.

Y, si ahora, el caballo blanco quiere comerse al peón negro, ¿cómo se escribe? Fíjate: **Cc3xd5**. Es decir, el signo **x** («por») equivale a captura.

Siendo tan sencillo, lo vamos a simplificar todavía más, ¿cómo?. Suprimiendo lo de la casilla de origen. Verás cómo, en realidad, no hace falta. Ahora, las jugadas ante-

riores se leerán Cc3 la del caballo, pues se ve que sólo el caballo de b1 puede ir a c3; la de peón será d5, por la misma razón, y la captura: Cxd5.



¡Mejor todavía! Vamos a sustituir las iniciales por las propias figuras. Cxd5 será ♞xd5.

El primer sistema, el largo, se llama **notación algebraica completa** y el segundo, el corto, se llama **notación algebraica abreviada**.

En adelante usaremos este último sistema que con la ayuda de los símbolos de las figuras y de los signos del cuadro de esta página, se convertirá en tu lenguaje de ajedrez escrito.

Y ¡por fin! Manos a la obra. Como ya sabemos leer una partida, vamos a ensayar un poco. Coge tu

¿Qué son esos signos del ajedrez?

Son los símbolos de diversas acciones de la partida que complementan el sistema de notación. Este es su significado:

Captura	x
Jaque	+
Jaque mate	++
Enroque corto	o – o
Enroque largo	o – o – o
a.p.	captura «al paso»

Para calificar las jugadas en los análisis de los libros, se usan:

Jugada buena	!
Jugada excelente	!!
Jugada mala	?
Jugada pésima	??
Jugada interesante	!?
Jugada dudosa	?!

Para emitir un juicio sobre una posición:

Igualdad	=
Ventaja blanca	+ –
Ventaja negra	– +

tablero y piezas y reproduce la siguiente partida.

Blancas

1. d4
2. ♘d2
3. dxe5
4. h3
5. fxe3
6. g3

Negras

1. ♘f6
2. e5
3. ♘g4
4. ♘e3
5. ♚h4+
6. ♚xg3++



Y otra partida más, con un poco de comentario.

1. e4 e5
2. ♘f3 ♘c6



El caballo blanco ataca el peón y el negro lo defiende.

3. ♙c4 d6
4. ♘c3 ♙g4



¡Peligro! Si el caballo blanco se descuida y se mueve, el alfil se come la dama.

5. ♘xe5 ...

¿Cómo es posible? El caballo se come a un peón pero el otro peón negro se lo va a comer a él y además el alfil ataca a la dama. Las blancas ¿se han vuelto locas?

5. ... ♙xd1

Se veía venir.



6. ♕xf7+ ...

¡Un jaque! Ahora resulta que las blancas tenían esto pensado.

Por más que busquemos, el rey no tiene escapatoria. Sorprendente mate en siete jugadas a cambio de engañar al contrario con el cebo de la dama.

6. ... Re7

7. ♘d5++ Mate !!!!



Mijail Tal, campeón del mundo en 1960, fue también el campeón eterno de la inteligencia y el buen humor. Su estilo de juego era agresivo, con inverosímiles sacrificios, inimitable.

«Hay dos tipos de sacrificios: los correctos y los míos», decía. Como quiera que su ajedrez «incorrecto» arrasaba a sus rivales, ganó fama de hipnotizador, de poner nerviosos a los contrarios con su profunda mirada.

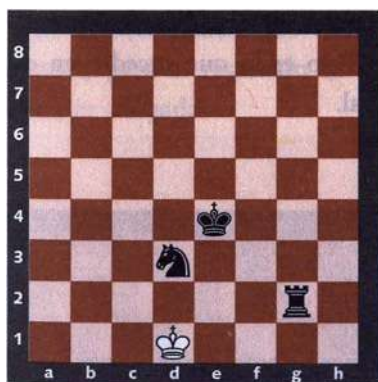
Jugando contra Benko, éste se puso unas gafas negras para evitar el «maleficio», ¿qué hizo Tal? Se puso otras, provocando la risa general. Hasta Benko se rió. Pero no se quitó las gafas.

TABLAS

El rey ahogado

Vamos a ver. Sin darte más explicaciones, a ver si lo deduces tú.

Tienes la pista del título de esta «película»: *tablas por rey ahogado* y tienes este diagrama:



Y además te cuento la última escena de la trama.

Las negras acaban de jugar

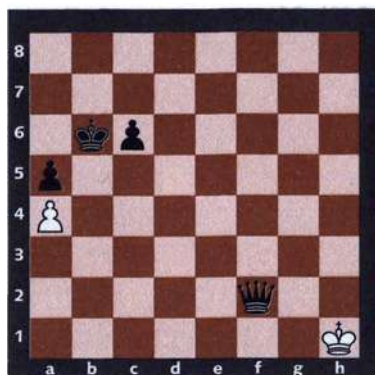
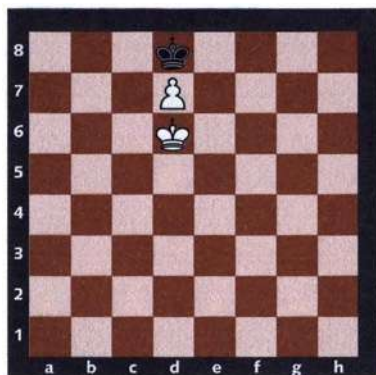
♘d3

y ahora es el turno de las blancas, pero el jugador que las conduce dice «¡Tablas!», y estrecha, aliviado, la mano de su frustrado compañero de juego.

Piénsalo un momento y escribe el guión de esta película, ¿qué ha pasado? Seguro que vendrás a coincidir conmigo en lo siguiente.

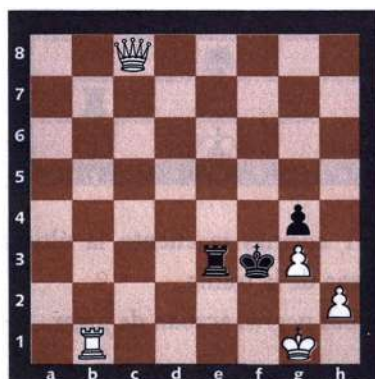
Cuando el jugador que le toca mover, ve que su rey no está en jaque pero que no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, entonces es que tiene el **rey ahogado**, y como no puede cumplir su turno de juego, la partida se declara **tablas**.

Comprueba estos otros ejemplos.



La situación de **ahogado** puede suceder por un error del bando fuerte. Buscaba un jaque mate y se equivocó. Sin embargo, lo normal es que sea debido a una defensa correcta del bando débil. Busca una salida desesperada... y ¡la encuentra!

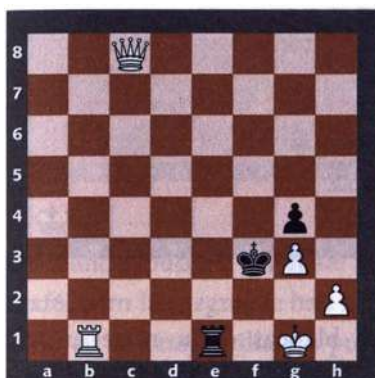
Esto es lo que sucedió en este final.



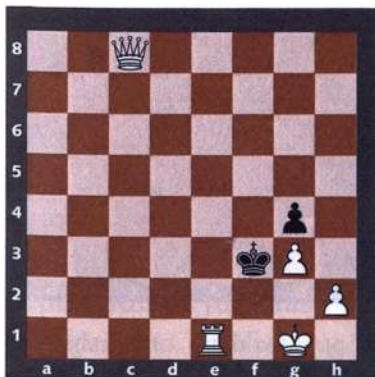
Las negras están perdidas por su desventaja material.

Se les ha ocurrido una idea salvadora: sacrificar la torre. Juegan

 e1+



Las blancas tienen que tomar esa torre, pero el resultado es de tablas por ahogado.



Diagramas y jugadas escritas

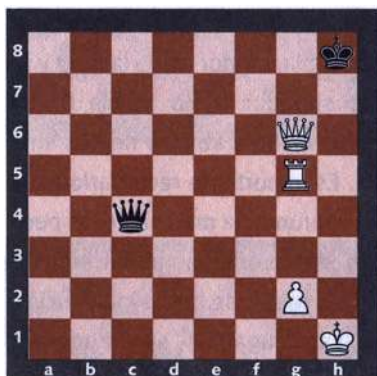
Los diagramas de ajedrez, los tableritos que ves impresos en este libro y en cualquier publicación del mundo, siempre consideran la fila inferior como la fila 1 y la fila superior como la fila 8. Es decir, blancas abajo y negras arriba. Es importante recordarlo para no confundir la marcha de los peones en los diagramas en que no queda rastro de la posición inicial.

Las jugadas se numeran. Luego se escribe el movimiento de las blancas y después el de las negras. Cuando queda interrumpida la jugada, por un comentario o un diagrama, en lugar del movimiento que le falta se ponen unos puntos suspensivos. Por ejemplo: 14. ♕f5 (falta la jugada de las negras) o bien, 14. ♖h4 (falta la jugada de las blancas). Las jugadas pueden escribirse en columnas o en líneas.

En este libro todos los diagramas llevan números y letras al borde, identificando filas y columnas. Como no es indispensable, verás que casi siempre se prescinde de esta ayuda en libros y revistas.

El jaque perpetuo

Con este título, que lo dice todo, y el ejemplo que va a continuación, también vas a ser capaz de deducir el resultado y la norma general.



Juegan las negras.

1. ... ♔h4+
2. ♕g1 ♔e1+
3. ♕h2 ♔h4+
4. ♕g1 ♔e1+, etc. Lo mismo todo el rato.

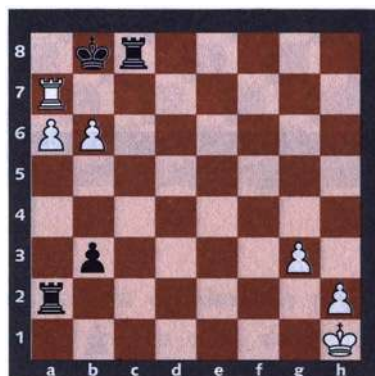
¿Cuál es el resultado de la partida? ¡Tablas!

Es decir, cuando uno de los jugadores demuestra que puede dar jaque continuo e ininterrumpidamente la partida está empatada.

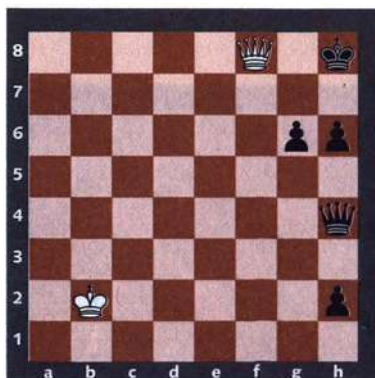
Como en el caso del rey ahogado, el **jaque perpetuo** es un excelente recurso del bando débil para entablar. Observa que en el ejem-

plo las blancas darían mate a la primera.

Comprueba estos otros casos:



Las blancas están mate en una jugada, aunque tienen dos peones a punto de coronar. Sólo se pueden salvar dando el jaque perpetuo con la torre.



Las blancas están en gran desventaja, pero las negras tienen su rey a

merced del jaque perpetuo de la dama.



Las blancas pueden dar mate con ♖xf6, pero las negras se han infiltrado en su retaguardia y a punto están de cazar al rey.

1. ... ♖xh3+
2. ♔g4 ...

La jugada exacta. Si captura la torre, entra la dama y da mate.

2. ... ♖h4+
3. ♔g3 ♖h3+

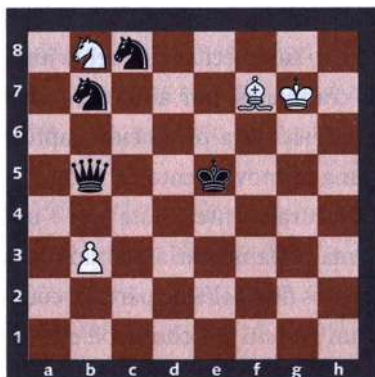
Y son tablas por jaque perpetuo.

Repetición de jugadas

El Reglamento establece que una partida es tablas cuando la misma posición se repite tres veces.

Este caso de tablas guarda relación con el de jaque perpetuo porque, habitualmente, al ir sucediéndose los jaques se ha llegado a la repetición de jugadas.

Pero vamos a ver un ejemplo distinto, en el que las blancas, en inferioridad, se las ingenian para hacer tablas. Verás cómo las negras no lo pueden evitar.



1. ♔c4 ♔e8
2. ♔f7 ♔b5
3. ♔c4 ♔e8
4. ♔f7 ♔b5
5. ♔c4 ♔e8

Y las blancas reclaman tablas por repetir tres veces la misma posición.

¿Por qué las negras no cambiaron su jugada? Porque cualquier otra jugada de la dama se encuentra con la respuesta terrible de un salto de

caballo que es doble amenaza: al rey y a la dama. Compruébalo.

Así fue como un alfil, un caballo y un peón se salvaron ante una dama y dos caballos.

La ley de las cincuenta jugadas

Una partida también se declara tablas cuando un jugador reclama que han sido hechas cincuenta jugadas completas, por ambos bandos, sin que se haya producido captura alguna ni movimiento de peón.

Naturalmente, esta es una norma reglamentaria pensada para los casos de finales de partida, cuando un rey sin ejército debe enfrentarse al cerco del mate. El bando fuerte puede ser tan poco hábil que no sepa encontrar el mate en ese cupo de jugadas y, entonces, el rey solitario se ha salvado.

Pero, ¡cuidado!, si hay piezas que den ocasión a una captura o jugada de peón, hay que dejar la cuenta a cero y empezar otra vez.

Material insuficiente

Podemos pretender dar mate con sólo un peón de ventaja, por su facultad para promocionar en

pieza mayor, pero nos será imposible ganar, a veces, cuando esa ventaja es un caballo o un alfil. ¿Cómo es posible? Pues, porque te estoy hablando de los finales de partida.

Los finales de partida en que es imposible la victoria son cuando se encuentran en el tablero únicamente estas fuerzas en lucha:

1. Rey contra Rey
2. Rey y Alfil contra Rey
3. Rey y Caballo contra Rey
4. Rey y dos Caballos contra Rey
5. Rey y Alfil contra Rey y Alfil, si ambos alfiles van por casillas de igual color.

En todos estos casos no hace falta ponerse a jugar a ver si se da mate. No se puede. Se declaran las tablas automáticamente.

Resumiendo. Una partida puede ser tablas por:

- Acuerdo entre ambos jugadores.
- Rey ahogado
- Jaque perpetuo
- Repetición de jugadas que conduce tres veces a la misma posición.
- Incumplir la norma de las cincuenta jugadas.
- Material insuficiente para dar mate.



Bobby FISCHER

Nació en Chicago en 1943. Se crió y educó en Brooklyn, el barrio de Nueva York con más tradición ajedrecística. De aquellos círculos y clubes surgió el prodigio que desde los trece años se hizo popular en todos los EEUU. A los catorce, ya tenía en su poder todos los títulos de su país, incluido el campeonato nacional que clasificaba para el Mundial. Inmediatamente, consigue el título de gran maes-

tro por su actuación en el Interzonal. Ya en la disputa de los más importantes torneos, denunció la estrategia de equipo de los jugadores soviéticos, que en competiciones individuales hacían tablas entre ellos evitando desgastarse, pero se empleaban a fondo contra él.

Fischer demostró bien pronto su fuerte y difícil carácter. Nunca retrocedió en sus convicciones y exigencias. Se retiró varias veces, en plena competición, por discusiones con los organizadores. Así ocurrió en un encuentro contra Reshevsky y en el Interzonal de Túnez. Afortunadamente, participó y ganó el torneo Interzonal de Palma de Mallorca (1970) que le dio acceso a luchar por la Candidatura al Mundial. Eliminó, aplastó más bien, a sus rivales: Taimanov y Larsen, por 6 a 0 a cada uno y por 6,5 a 2,5 al excampeón Tigran Petrosian.

Ya es el aspirante al título, juega contra el campeón, el soviético Spassky, un encuentro que conmocionó al mundo porque un norteamericano pulveriza el poder de la URSS sobre el juego mental de más prestigio (Reykjavik 1972).

Fischer es recibido como un héroe en su país. Y después... fin. Porque no volvió a jugar, ni en torneos, ni nada de nada. No se presentó a defender su título que pasó a manos de Karpov. En 1992, reapareció volviendo a jugar contra Spassky un encuentro extraño e inútil, como para revivir viejos tiempos. Volvió a ganarle y se retiró, parece, a Budapest.

A Fischer se le ha considerado el mejor jugador de la historia. Su talento para el ajedrez fue enorme y abarcaba todos los terrenos. Innovador en las aperturas y excelente en los finales, luchaba siempre para ganar.

EJERCICIOS

Juegan las negras. Concreta qué tipo de tablas pueden conseguir o si tienen otra alternativa.



28.



29.



30.



31.



32.



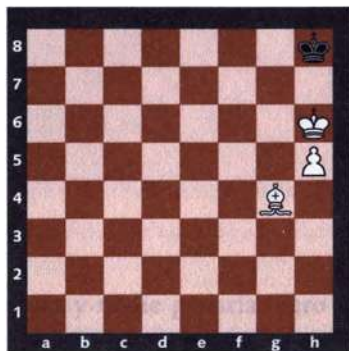
33.

EJERCICIOS

Juegan las negras. Concreta qué tipo de tablas pueden conseguir o si tienen otra alternativa.



34.



35.



36.



37.



38.



39.

JUEGO DE CAMBIOS

Va llegando la hora en que debas ponerte manos a la obra y jugar. Desde tu primera partida verás que el juego va transcurriendo a base de cambiar piezas. Esto es, tu oponente te ataca y te come una pieza y tú, si no te has despistado y la tienes defendida, se la comes igualmente. Habéis *cambiado* piezas. Es la táctica natural en el juego, siendo éste un juego de combate y no de meras evoluciones.

La partida es un puro forcejeo. Atacas, el otro se defiende y contraataca a su vez, retrocedes, siempre tratando de que no te coma ninguna pieza por descuido, gratis, a la vez que tú no debes basar tu plan de juego en pillarle descuido. Y bueno, si toda la partida transcurriera con perfecta equidad y os comiérais mutuamente todo, al final sólo quedarían los

reyes y nadie ganaría. Pero como nos proponemos vencer, la estrategia general a seguir será romper esa igualdad, a nuestro favor, claro. ¿De qué manera?, Pues tratando de hacer cambios ventajosos para nosotros y ruinosos para el contrario, tomando una pieza que sea más valiosa que la que él nos va a comer a cambio.



Un cambio igualado. Ambos bandos pueden tomar el alfil contrario y defenderlo con el caballo.



Si juegan las negras tienen un cambio ventajoso. El alfil en g2 sólo está defendido por el caballo y es atacado por dos piezas negras.



Equilibrio. 1... ♗xg2 2. ♘xg2 ♖xg2 3. ♖xd8.

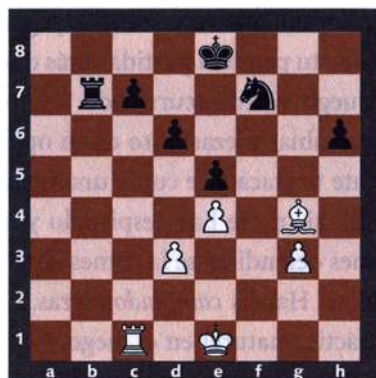
Valor de las piezas en los cambios

Algo sabemos, porque ya aprendimos la potencia de fuego de cada una y, claro está, sabemos que la dama vale más que todas las demás, a excepción del rey. La experiencia nos ha enseñado a

afinar mucho más y en **igualdad de condiciones** podemos adjudicar a cada pieza un valor comparativo.

Tomando al peón como unidad de valor, resulta esta escala:

Peón	1
Caballo	3
Alfil	3,5
Torre	5,5
Dama	10



Suma los valores. Ventaja material negra.

Al rey no le hemos dado valor. Es imposible hacerlo con el mismo criterio del cambio que las piezas y peones. Su valor es infinito, pues perderlo es perder la partida.



Las negras tienen un peón más, pero... (pasa al siguiente diagrama).

Según esos valores, podemos decir por ejemplo, que está equilibrado un cambio de caballo por tres peones, o bien, que ojalá pudiéramos cambiar nuestra dama por un caballo, alfil y torre enemigas, cuyos valores suman más.

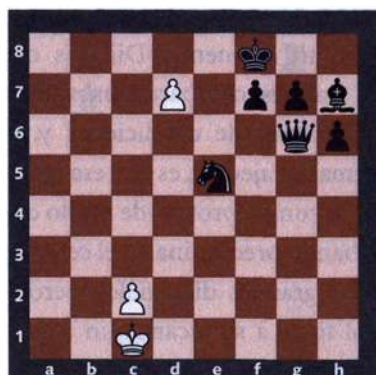


Las blancas equilibran con ♖xg7 y van a ganar material.

Valor de la posición

Pero, un momento. Dijimos que son valores comparativos válidos en igualdad de condiciones y, lo normal en ajedrez, es que esa igualdad se rompa pronto, de modo que un bando predomina en el centro o en las grandes diagonales, pero el rival tiene a su alcance un ataque fortísimo por un flanco... Así que, ¿cuánto vale cada pieza en ese momento? Todo depende de la posición. Encontrarás muchos ejemplos que te parecerán paradójicos, especialmente en este libro dedicado al ajedrez de ataque, en el que abundan los sacrificios. **Sacrificar** una pieza es, ni más ni menos, que cambiarla con desventaja, desventaja material, desventaja en puntos. Entregaremos una torre por un caballo o la mismísima dama por un alfil o lo que sea, y ¿para qué vamos a hacer eso? Pues para sacar otra ventaja distinta que nos resarcirá en las siguientes jugadas.

Saber valorar adecuadamente cada posición es lo que hacen los maestros de ajedrez, lo que distingue a los buenos jugadores. Ese don, y esa ciencia, les permite tomar las decisiones apropiadas.



Predomina el peón que al promocionar a dama dará mate.



Ejemplo de sacrificio de dama a cambio de ...
(pasa al siguiente diagrama).

En la estrategia del ajedrez, **no hay leyes ni reglas fijas**, todo depende, y lo habitual son las excepciones. Dominar el juego es saber adaptarse a cada situación, sea típica o excepcional.



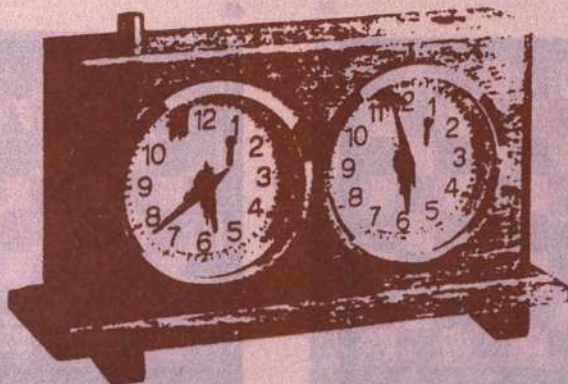
1. ♔xc6 bxc6 2. ♔a6++

El reloj

Si un jugador se tomase todo el tiempo que quisiera para hacer su movimiento, podría ocurrir que la partida no acabase nunca. Sucedió en ocasiones en el siglo XIX. Las partidas duraban días y días. El jugador más rápido se exasperaba, a veces abandonaba, hartado.

Cuando el juego pasó a formalizarse este serio problema comprometía el principio de igualdad de condiciones, unos jugadores necesitan mucho tiempo para alcanzar los cálculos que otros resuelven en pocos minutos. Se empezó por usar relojes de arena. Pronto se dio con una solución mejor: dos relojes acoplados y unidos con un resorte para cada esfera. Se daba al resorte, un reloj se detenía, el del jugador que acababa de mover, y el otro reloj se ponía en marcha, el del jugador que está pensando su movimiento. Sencillo. Más o menos, así son los relojes que se siguen usando. Aunque cada vez está más extendido el empleo de los relojes digitales, sin resortes ni esferas.

El ritmo normal de juego es de dos horas para cada jugador, debiendo completar cada uno cuarenta movimientos en ese plazo. El que no lo consiga –y cuando eso ocurre es que está a punto de perder– ha perdido por tiempo. Si ambos pasan el control de tiempo sin problemas, la partida sigue con un nuevo ritmo, por ejemplo, media hora más para cada uno hasta el fin de la partida. Y si pasa esa hora y la partida sigue sin definirse, se aplaza el juego hasta el día siguiente o cuando se determine. Todo esto es entendido para partidas de cierta categoría. En competiciones menores, se suele convenir un ritmo de juego más rápido.

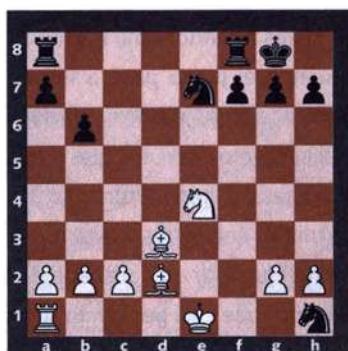


EJERCICIOS

Juegan blancas y ganan material



40.



41.



42.



43.



44.



45.

EJERCICIOS

Juegan negras y ganan material



46.



47.



48.



49.



50.



51.

LA PARTIDA

Prepara tu tablero, saca las piezas, colócalas y apréstate a presenciar una buena partida de ataque.

Ve reproduciendo en el tablero las jugadas. Lee los comentarios y haz los tuyos propios. Imagina otras posibilidades.

En el curso de esta partida irán apareciendo nuevos conceptos que desarrollaremos en otros capítulos, pero estoy seguro de que los captarás al momento por la lógica del combate.

Salen las blancas. El jugador

¿Puedo corregir mi jugada?

¡NO! La primera regla a cumplir dice así: PIEZA TOCADA, PIEZA JUGADA. Es importantísimo. Desde el primer instante hay que evitar la pésima costumbre de manosear las piezas, cogiendo una u otra para terminar por no jugarlas. Peor aún es pretender volver atrás una jugada realizada.

Lo que hay que hacer es pensar bien, sin gesticular ni molestar al rival, y cuando se ha resuelto hacer tal jugada, efectuarla firme y decididamente, como si fuera la mejor del mundo.

El Reglamento establece que la jugada está completa cuando el jugador deja suelta la figura en una casilla, entonces no la puede rectificar. Si no la llega a soltar de su mano puede volverla atrás, a su anterior posición, pero está obligado a jugar ésa pieza tocada.

También te permite el Reglamento recolocar bien tus piezas en el tablero. Para eso, previa y claramente, debes avisar a tu contrincante con la palabra «COMPONGO».

Pero cuanto menos toquetees mejor.

que las conduce cuenta con esa ventaja inicial que se llama **iniciativa**. Siempre irá con una jugada – un **tiempo** – por delante de su contrario. Tratar de mantener esa ventaja será su primer plan y, el de las negras, intentar arrebatarla.

1. e4

Avanzan al máximo su peón de rey. Una jugada muy **natural** con los primeros objetivos. Invade el centro y abre las puertas a dos piezas, el alfil y la dama, que ya apuntan terreno enemigo.

1. ... e6



Si el objetivo de las negras también es disputar el **dominio del centro**, ¿por qué se han quedado a mitad de camino y no han jugado e5? La explicación vendrá enseguida. Se

trata de que las negras tienen un plan más rebuscado.

2. d4

Las blancas van a lo suyo, sin temor a las ocultas intenciones del oponente, y siguen acometiendo el centro.

2. ... d5

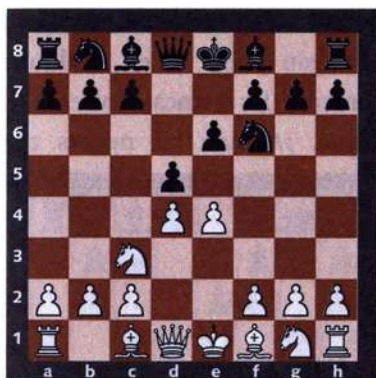


Esta es la jugada que aclara y justifica el anterior avance del peón de rey. Naturalmente que las negras quieren luchar por el centro, pero cautelosamente, con la protección adecuada. El peón de dama queda defendido; si las blancas lo quieren cambiar, las negras se hallan preparadas. Y plantean la primera amenaza directa.

3. ♘c3

Inmediatamente acuden las ayudas en apoyo de su avanzadilla. Con este salto, el caballo entra en la batalla, fíjate la cantidad de casillas que controla; por ahora, las más importantes son las centrales, la que ocupa su peón de rey, protegiéndolo, y la que ocupa el peón dama enemigo, amenazándolo.

3.... ♞f6



De forma similar responden las negras. Lo que tiene de bueno el salto de caballo de las blancas lo tiene también, este otro, de las negras. Ambos bandos están sacando sus piezas hacia la lucha y tratando de abarcar **espacio**. A esta acción se le llama **desarrollo**.

4. ♕g5



Las blancas han tomado una decisión. El alfil de dama, que ya tenía juego, amplía su desarrollo y pasa al **ataque**. Consigue dejar al caballo de las negras que acababa de salir, bien sujeto y **clavado** en f6, ya que no puede moverse sin dejar expuesta su dama. ¿Resultado? El caballo no puede atender a otras tareas, por ahora.

4. ... ♕e7



Defensa. Las negras no pueden consentir en tener inmovilizado su caballo. Ahora son las blancas las que deben decidir qué hacer con su alfil si el caballo se aparta, pues no lo tienen protegido.

5. ♖xf6

Cambian su alfil por el caballo, ¿ventajas?, conservan la **iniciativa**, siguen con su **tiempo** de ventaja y apartan al alfil negro (que ahora tomará al blanco) de una diagonal que estaba libre para su acción, la a3-f8, por otra, a1-h8, que está **bloqueada**.

5. ... ♜xf6

6. ♘f3



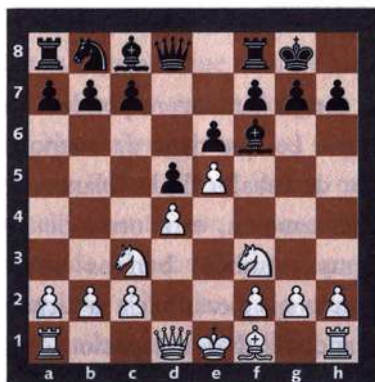
Nueva jugada de desarrollo y la mejor forma de ejercer presión en el centro. A toda jugada de caballo te aconsejo que extiendas tu mira-

da por las casillas de color contrario a la que se posa y veas qué amplio círculo domina. Ahora, su efecto inmediato es el mismísimo **centro** : d4 y e5.

6. ... 0-0

Poner a resguardo el rey y enseñar la poderosa torre, en principio, es bueno. Pero es dudoso el momento elegido. Las negras tienen atrasado su desarrollo, con todo su flanco de dama sin juego y, en cualquier momento las blancas volverán al ataque. ¿Actúan las negras con prudencia con este enroque? Veamos qué pasa.

7. e5



Nueva jugada de iniciativa y hostigamiento. Este peón expulsa ahora al alfil de su emplazamiento que el

enroque había hecho muy adecuado, protegiendo al peón en g7 que, a su vez, cubre al rey. Además, el peón ha abierto lo que se dice una autopista, camino del enroque de las negras, es la diagonal b1-h7 ¡Peligro!

7.... ♖e7

Da la sensación de que las negras están sin aire, sin **espacio**, como asfixiadas.

8. ♙d3



Esto es lo que se llama situar la artillería apuntando al blanco. Desde que las negras se enrocaron, definiendo la posición de su rey, todo el esfuerzo de las blancas se concentra en esa dirección. Y esta jugada significa más desarrollo y más iniciativa.

El enroque «correcto»

El enroque se considera una jugada de rey. Por tanto, ha de moverse primero el rey y luego la torre.

Ten cuidado, si lo haces al revés pueden decirte lo de «pieza tocada....» Y obligarte a jugar la torre pero no para enrocarte.

8. ... ♙d7

Las negras encuentran el estorbo de sus propios peones para acudir a su flanco de rey a echar una mano. La disposición de los cuatro peones movilizadas es tan rígida como un muro.

9. h4



Las blancas cada vez lo ven más claro. Tienen que echar una carre-

rita para asaltar el castillo del rey antes de que las negras puedan reaccionar. Es un momento crucial de la partida y debemos pararnos a considerar todos los elementos. El alfil blanco tiene enfilado el peón de **h7**, y en esa columna h está también la torre de rey que protege el avance animoso de su peón. Pero, hay más, es que el caballo en **f3** está también apuntando al mismo sitio: en dos saltos estaría en **h7**; el primero le llevaría a **g5** y, ahora que lo mencionamos, ése es el punto clave, claro que sí. Fíjate bien, es donde confluyen los ejes de fuerza de dos piezas negras y de caballo y peón blanco. Y, por último, en cuanto el caballo salte, la dama tiene expedito el camino por la diagonal **d1-h5** para plantarse en el teatro de operaciones.

9. ... **f6**



Esta jugada negra, a primera vista, parece una fuerte defensa. Confluye en el punto crítico que vemos en **g5** ¿quién se atreverá ahora a mover ahí al caballo? Pero, pensándolo bien, ¿no es cierto que tapa la acción de su propio alfil y dama? Nos tememos que es más mala que buena defensa.

10. **♙xh7 + ¡jaque!**



¡Sacrificio! El asalto no se demora más. Las blancas han calculado las próximas jugadas con precisión y atacan el enroque decididamente. El jugador ha imaginado una **combinación** y, después de ver las imágenes mentales de lo que va suceder, se atreve a ejecutarla. Y, para empezar, lanza este **sacrificio** de alfil que rompe la primera muralla del castillo.

¿Hay que anotar la partida?

En las competiciones oficiales sí. Es obligado ir rellenando una planilla con las jugadas en notación algebraica. Se puede anotar la jugada antes o después de ejecutarla. Se anotan las propias y las del contrario.

A veces, en un final de partida, los jugadores están tan apurados de tiempo que tienen que jugar muy deprisa y dejan de anotar. Pero, concluída la partida, deben completar la planilla.

10. ... ♔xh7

11. ♖g5+ fxg5



Este orden de jugadas es lo que las blancas han pensado muy bien. De otra manera, la acción del alfil y dama negras hubieran podido desbaratar la combinación. Aquí ocurre, además, que las negras creyeron que las blancas iban a atacar ya con la dama, situándola en h5 y obligando al rey a retirarse a g8, después, pensaron, pasaría esto: 13.hxg5 ♕xh5 y aunque la

dama atacara con ♖h8+ el rey tendría escape por f7. Pero no fue así porque lo que hicieron las blancas fue:

12. hxg5+



¡Es la torre la que da el primer jaque! **¡Jaque a la descubierta**, por cierto.

12. ... ♕g8

13. ♖h8+ ♔xh8



¡Otro **sacrificio**! Por supuesto, el rey debe capturar la torre, no puede escapar por f7 porque la dama blanca va a h5 y da mate.

14. ♕h5+ ♖g8

15. g6 ♖f5



Da igual lo que jugaran las negras, ya no tienen salvación.

16. ♕h7+ ♖f8

17. ♕h8++ mate



Estoy seguro de que aprovecharás bien todas las lecciones de esta partida. Vuelve a revisarla entera en el tablero y descubrirás nuevos detalles.

Resumen

Se puede resumir como una crónica deportiva.

Las blancas aprovecharon bien su ventaja de salida, mantuvieron la iniciativa en todo momento, controlaron el centro, redujeron el espacio de las negras mientras ampliaban el suyo y, cuando tuvieron todo el armamento desplegado y vieron la situación del rey enemigo, elaboraron un plan: asalto al enroque. El resto fue cosa de aprovechar los fallos del contrario (que no utilizó ni la mitad de su ejército) y hacer un cálculo preciso de

los movimientos. Al final, qué cosas, las blancas, ganadoras, perdieron tres piezas más que las negras en la refriega; eran las que tuvieron que sacrificar para derribar dos simples peones negros.

Pero, es más, en caso de necesidad hubiera merecido la pena sacrificar el resto de las piezas, no sólo por la victoria, sino por la emoción de crear un plan, algo imaginado por la mente, que se hace real.

Los Campeonatos Mundiales

El título de Campeón del mundo aparece en 1866. El austríaco Wilhelm Steinitz al vencer ese año a Adolf Andersen, que era considerado «el mejor jugador del mundo», se autoproclamó campeón mundial.

No existía entonces una organización que controlara nada de esto, ni los torneos, ni los merecimientos y títulos. El ajedrez, como actividad profesional y deportiva, casi no existía. El campeón, pues, tenía el título como de su propiedad. Lo ponía en juego cuando y con quien quería.

Mucho tiempo después, en 1946, la situación es excepcional. Muere Alekhine, el campeón. ¿Quién debe sucederle? La FIDE asume la organización del Campeonato del Mundo, regulando los ciclos, las eliminatorias y todos los detalles. En 1948 la FIDE organiza un torneo con los cinco mejores jugadores del mundo: Botvinnik, Euwe, Keres, Reshevsky y Smyslov. Gana con facilidad Botvinnik y es proclamado campeón del mundo.

Comienza una época fértil para el ajedrez. La URSS lidera absolutamente todas las cifras, tiene más clubes, más maestros, más profesores, más torneos y muchísimos más aficionados que todo el resto del Mundo. Después llegó Fischer y luego Karpov y Kasparov.

Los trece campeones: W. Steinitz, E. Lasker, J.R. Capablanca, A. Alekhine, M. Euwe, M. Botvinnik, V.Smyslov, M. Tal, T. Petrosian, B. Spasski, R. Fischer, A. Karpov, G. Kasparov.

Y, después, llegó la confusión.

Al escindirse de la FIDE, Kasparov gira hacia el comienzo de la historia, considerando el título de su propiedad. A su arbitrio, lo pone en juego ante Kramnik (2000), pierde, y reconoce a éste como su sucesor.

Por otro lado, la FIDE proclama, en enero del 2001, único campeón mundial legítimo al indio Anand, vencedor de Shírov.

Fases de la partida

Normalmente, una partida de ajedrez atraviesa por tres fases: apertura, medio juego y final. En la **apertura** se movilizan las piezas menores y se protege al rey con el enroque. Es un despliegue de fuerzas para conquistar espacio. Sin darnos cuenta, se va pasando a la fase de **medio juego**, donde cada contendiente va realizando su plan estratégico a base de la táctica de los cambios. Ya con las fuerzas muy reducidas por ambas partes se llega al **final** de la partida. El rey se hace muy activo y la técnica del buen jugador se impone.

En el ejemplo de la partida anterior, no ha habido tales fases, apenas ha concluido en la apertura, mal realizada por las negras. Es lo que se llama una minipartida o miniatura. En la historia del ajedrez hay muchas, bellísimas, que reflejan el dominio táctico del vencedor.



El Elo

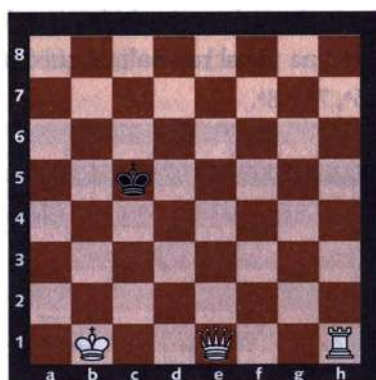
En los años sesenta, la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) adoptó un método para puntuar a los jugadores en una única clasificación internacional, fueran o no poseedores de títulos de la FIDE. Desde entonces, ése método rige y sirve para valorar la fuerza teórica de un jugador.

Arpad Elo fue el matemático que elaboró todo un sistema basado en el cómputo de los resultados en los torneos oficiales.

Se considera que los jugadores con rango internacional tienen unos 2400 puntos –puntos Elo se denominan– y que los grandes maestros superan los 2500 puntos. Durante más de una década, la marca de Fischer, 2785 Elo, fue inalcanzable. Incluso hoy en día sólo la élite, unos cuantos jugadores, superan los 2700 puntos Elo. Pero Kasparov rompió todas las barreras. En 1988 rebasó el récord de Fischer y un año después pasó de los 2800 puntos. Kasparov llega al siglo XXI con 2820 puntos, lo que le vale el hipotético título de «más fuerte jugador de todos los tiempos».

LOS MATES BÁSICOS

Una de las primeras cosas que tienes que aprender es a dar mate al rey. Por lo menos los mates más sencillos. Imagínate que juegas una partida, consigues comerle todas las piezas al contrario y, luego, no sabes darle mate. Por eso, antes de seguir con otros temas, conviene que domines los mates elementales.



Mate con torre y dama

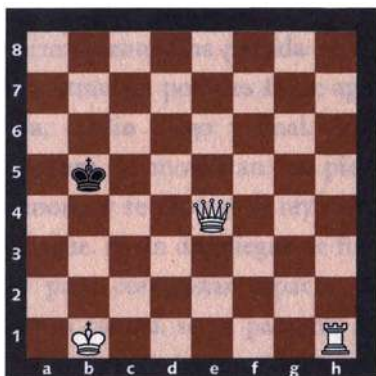
Este mate es el más sencillo. Al bando ganador le sobran fuerzas; es un tanto abusivo y su rey no hace falta que intervenga para nada.

Como en el resto de los mates que vamos a estudiar aquí, la técnica consiste en acorralar al rey en una de las bandas o en una esquina.

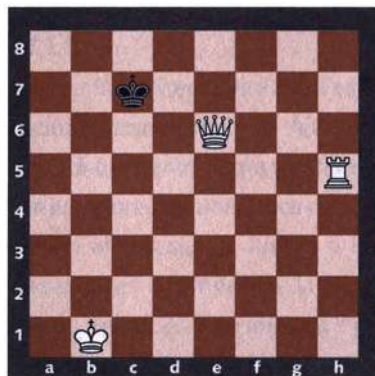
Veámoslo como si fuera una película.

DAMA: 1. ♔e4 : Cualquiera de las dos piezas, en este caso la dama, acota el espacio vital del rey negro que sólo puede moverse ya de la 5ª a la 8ª fila.

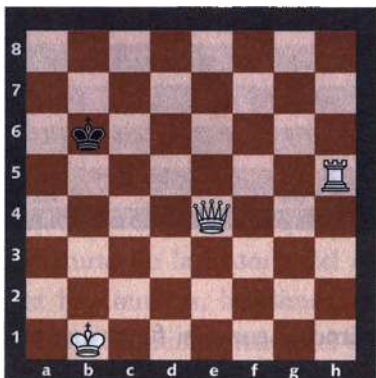
1. ... ♖b5



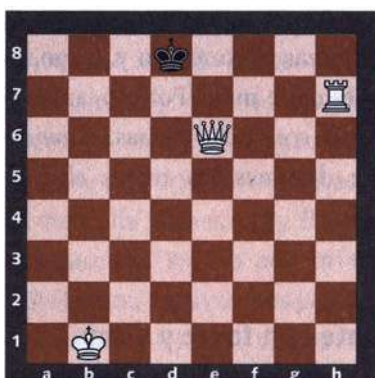
TORRE: 2. ♖h5+ ♔b6 : La otra pieza, ahora la torre da jaque y le resta una fila al rey. Sólo le quedan la 6ª, 7ª y 8ª.



TORRE: 4. ♖h7+ ♔d8. Repetición. El último jaque de la torre ha empujado al rey hasta la 8ª fila, la última.

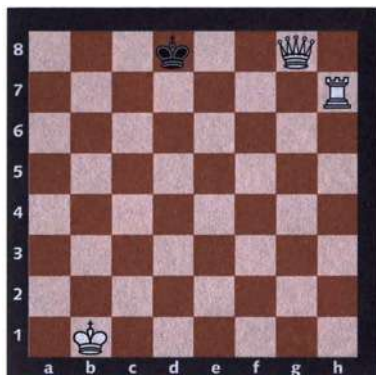


DAMA: 3. ♕e6+ ♔c7 . Volvemos a la misma maniobra; es la dama la que actúa dando jaque mientras la torre tiene el cerrojo echado. El rey cede otra fila.



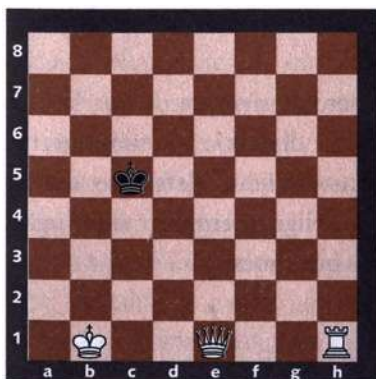
DAMA: 5. ♕g8 ++ ¡mate!

La dama no puede dar mate en la columna e, por la que circulaba, porque caería en manos de su víctima, pero se aprovecha de su movilidad y cruza en diagonal a g8. Mate en sólo cinco jugadas.

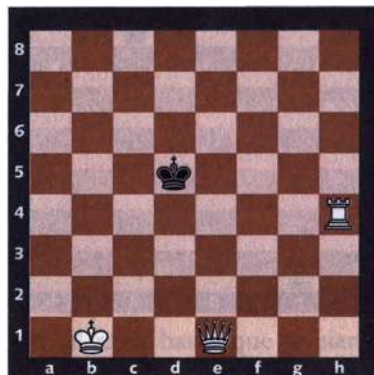


Como has visto, es muy simple. Las piezas van delimitando barreras, como si le quitaran el suelo de los pies al rey, reduciéndole espacio; en la última fila o columna recibe el mate.

Verifica ahora tu técnica con este mismo ejemplo, pero comenzando a actuar con la torre.



TORRE: 1. ♖h4 ♔d5



DAMA: 2. ♕a5+ ♔e6



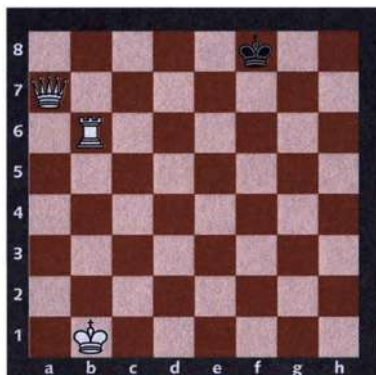
TORRE: 3. ♖h6+ ♔f7. El rey va siendo acorralado, aunque se desplaza con intención...



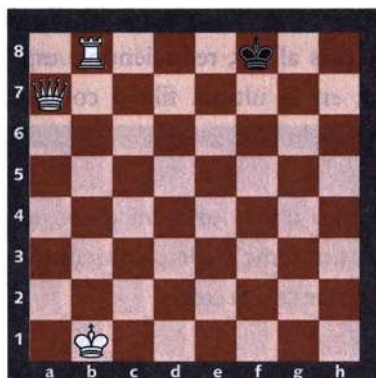
DAMA: 4. ♔a7+ ♚g8. Ahora la torre no puede rematar en h8 porque sería capturada por el rey. ¡Mucho cuidado con los descuidos!



TORRE: 5. ♖b6 ♚f8. Tenemos que alejar la torre y esperamos tranquilamente nuestro turno porque, juegue donde juegue el rey.....



TORRE: 6. ♖b8++ ¡mate!



Acuérdete siempre de que la torre actúa a distancia con más libertad. El movimiento defensivo del rey nos obligó a emplear una jugada más que antes.



Botvinnik contra Bronstein

Moscú 1951

Botvinnik es el campeón, símbolo de la racionalidad y el juego científico. Le reta Bronstein, original, innovador.

El encuentro fue histórico. Bronstein estaba a punto de ser el nuevo campeón, faltaban sólo dos partidas y llevaba un punto de ventaja. No lo consiguió, Botvinnik le derrotó en la penúltima partida y acabaron empatados a doce puntos. El campeón retiene el título, según el reglamento.

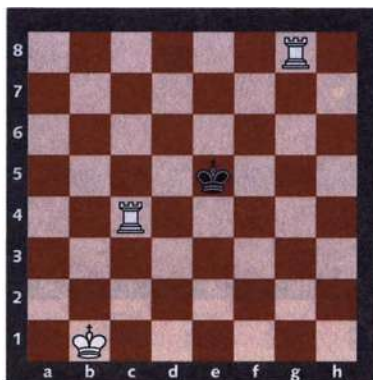
Bronstein tuvo calidad y dotes sobradas para ser campeón mundial y le faltó muy poco.

No fue el único caso de este tipo. Otro brillante y audaz jugador, Keres, fue considerado durante años merecedor del título mundial por sus partidas frente a los mejores, pero nunca llegó a disputar una final.

Mate con dos torres

La técnica es semejante al caso anterior, sólo que ahora tenemos una torre en lugar de una dama. Así que nada de desplazamientos en diagonal, todo muy derecho y en buena conjunción.

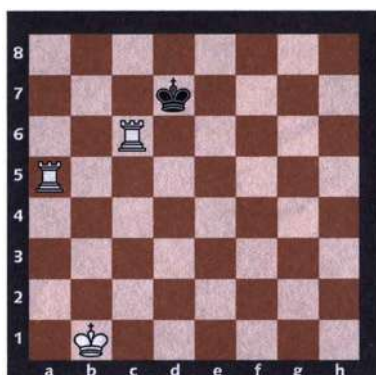
Te aconsejo que practiques estos mates a partir de cualquier posición, al azar, hasta que te sientas seguro de tu destreza en estas situaciones. En el ejemplo del diagrama empezaremos a actuar con la torre en g, pues la de c ya reduce al rey entre las cuatro filas superiores.



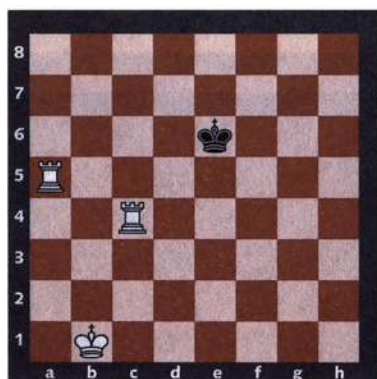
1. ♖g5+ ♔f6. El rey busca su mejor defensa, que no es otra que acercarse a la torre por si se descuida.



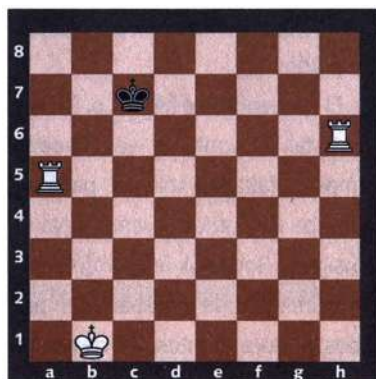
2. ♖a5 ♔e6. Ya sabes, paciencia y a alejar la torre de los dominios del rey.



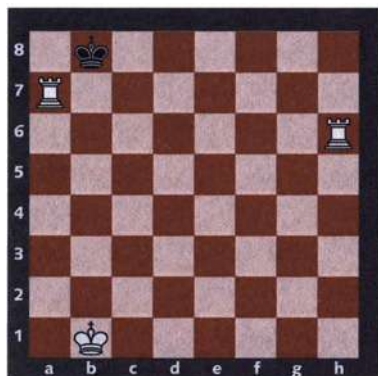
4. ♖h6 ♔c7. El rey negro va a hacer su último intento por confundirnos.



3. ♖c6+ ♔d7. Seguimos restando terreno al rey que, a su vez, acosa ahora a la otra torre. Nos apartamos nuevamente.



5. ♖a7+ ♔b8. Volvemos a encontrarnos con el rey atacado convertido en atacante. Por última vez nos alejamos.



6. ♖g7 ♔c8. ¡Ojo! Éste es el momento más delicado de toda la maniobra. Al retirar nuestra torre por la fila 7 podemos cometer la torpeza de llevarla hasta h7, sin darnos cuenta de que estaríamos bloqueando a la otra torre. Recuerda, no hay que alinear las torres, cuando se están relevando, de forma que se estorben unas a otras.

Mate de dama y rey

Este mate se da siempre en una banda del tablero y con apoyo del rey, como te muestro en estos diagramas.



7. ♖h8++ ¡mate!

Veamos una maniobra completa

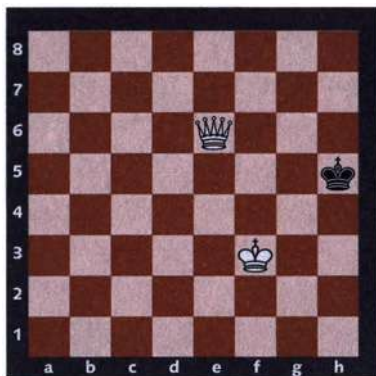


1. ♔d7. Primer objetivo cumplido: encerrar al rey en un perímetro mortal.

1. ♕e5 2. ♖g2, nuestro rey empieza a colaborar.



2. .. ♕e4 3. ♔d6 ♖f5 4. ♖f3 ♕g5 5. ♔e6 ♖h5



Entre rey y dama hemos arrinconado al rey negro hasta la banda, ahora rematamos.

6. ♖f4 ♖h4 y el mate lo damos con la dama, tanto en h6 como en g4



Regresa a la posición original y repasa los movimientos. Verás que con la dama no hemos necesitado dar jaques, pues para restringir el juego del rey no es práctico. En cambio, siempre nos hemos situa-

do con la dama a salto de caballo del rey atacado, recuerda este dato importante. El rey tiene poder ofensivo y hay que saber guardarle las distancias.

¿Tiene alguna pega este mate? Tiene una importantísima. Si nos descuidamos podemos **ahogar** al rey. No juegues mecánicamente porque si, por ejemplo, hubieras jugado 6. ♚f6 la victoria se te habría esfumado, concediendo a tu adversario las tablas por rey ahogado.

Otro caso:



1. ♚c4 ♙e7
2. ♙e5 ♙d7

3. ♚c5 ♙e8
4. ♙e6 ♙d8



¡Atención! Ahora es cuando corres peligro de ahogar al rey. Si juegas ♚c6 has echado «a perder» (a entablar) la partida.

5. ♚a7 ♙c8
6. ♙d6 ♙d8



Y mate con dama en a8 o d7.

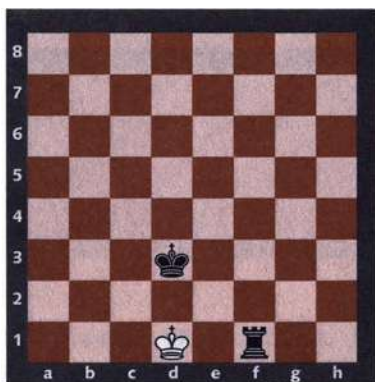
¿Cómo se consigue el título de Gran Maestro?

La FIDE concede títulos a los jugadores que en torneos que reúnen ciertos requisitos, obtienen buenos resultados frente a reputados maestros titulados. Esos resultados se llaman «normas» y se basan en la puntuación Elo.

Son tres los títulos internacionales: Maestro FIDE, para el que no hacen falta normas sino una media de puntos Elo; Maestro Internacional (MI) y Gran Maestro Internacional (GMI), el de máxima categoría.

Mate de torre y rey

Para dar este mate, también tenemos que llevar al rey adversario contra la pared, hasta una banda del tablero, por la acción de nuestro rey. Nuestra torre, entonces, se aprovecha de que está inmovilizado y lo fusila. Ésta es la imagen. Practiquemos con las piezas negras, para variar.

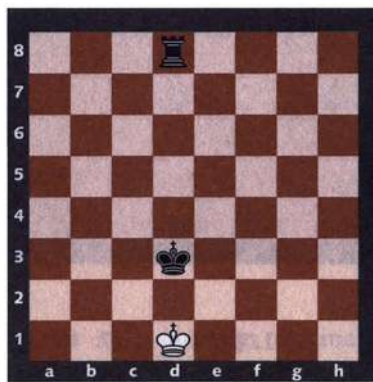


¿Crees que te será muy difícil conseguir este mate? No lo creas, la torre es potentísima; ya has visto su

capacidad para confinar al rey en un sector del tablero.

Lo que ocurre es que en este mate nuestro rey es el verdadero protagonista de las maniobras más delicadas y tenemos la dificultad añadida de que nuestra torre puede ser atacada.

Lo primero que vamos a hacer es resolver este problema:



Si es el turno de las blancas hay mate en dos jugadas y si es el turno de las negras dan mate en tres jugadas.

El problema es lo que se dice una paradoja. Parece lógico lo inverso. Verás qué curioso.

Primero tienes que comparar esta posición con la del mate y calcular cómo puedes llegar de una a otra.

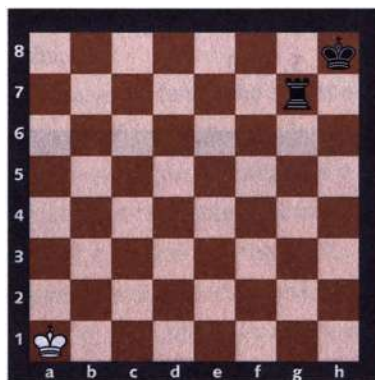
Si, por ejemplo, pudiésemos colocar la torre en **b8** (o en **f8**) y el rey blanco siguiera donde está, en **d1** y sujeto por nuestro rey, pues ya estaba listo para el mate. Hay que llegar a ello, la cosa debe ser fácil. Veamos, empezando a jugar las blancas. Solo pueden hacer **c1** o **e1**, amenazando escapar por un lado o por otro. ¿Cómo evitarlo? En el primer caso, le cortaríamos la retirada con **b8** y en el segundo con **f8**, ¿qué pasa entonces? Pues que el rey blanco tiene que regresar a **d1** y nosotros podremos dar el mate ¡en dos jugadas!

Y si empezamos con las negras ¿por qué necesitamos tres jugadas? Pues, verás, como la posición final tiene que ser la misma y ya sabemos cuáles son las últimas dos jugadas sólo tenemos que averiguar cuál debe ser nuestra primera jugada que nos deje las cosas como sabemos hacerlas. Tenemos que hacer una jugada de espera, tenemos que «perder un tiempo».

¿Jugaremos el rey? No, está perfecto ahí, sujetando al otro rey. Por tanto, hay que perder el tiempo con la torre y, resulta, que ¡cualquier jugada de torre es válida!

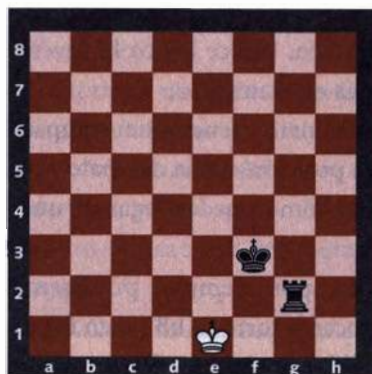
Por ejemplo: **h8**. Las blancas tratan de escapar y juegan **e1**, ¡bien! Ya nos encontramos en el caso anterior, como pretendíamos, jugamos **f8** y el rey blanco debe volver a **d1** y nosotros ... **f1** mate.

Ahora veremos otro ejemplo, más largo, en el que apreciarás la técnica habitual.



Empezamos por limitar el movimiento del rey blanco a la banda en que está situado, aprovechándonos de esa circunstancia.

1. ... ♖g2
 2. ♔b1 ♕g7
 3. ♔c1 ...



7. ... ♕e3
 8. ♔d1 ♖h2

3. ... ♕f6
 4. ♔d1 ♕e5
 5. ♔e1 ...



5. ... ♕e4
 6. ♔f1 ♕f3
 7. ♔e1 ...

9. ♔c1 ♕d3
 10. ♔b1 ...

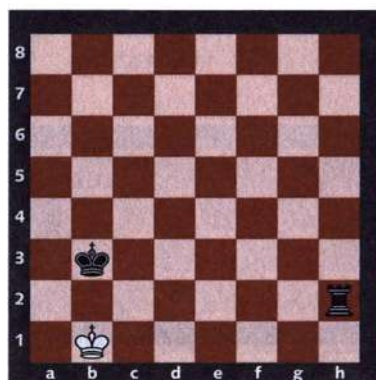
Aquí debemos perder un tiempo para obligar al rey blanco a situarse donde nos conviene. El rey negro debe colocarse, no en la misma columna, sino en la inmediata, equivalente a un salto de caballo, dejando jugar al blanco.



10. ... ♔c3

11. ♔a1 ♔b3

12. ♔b1 ...



12. ... ♖h1++

Como vemos, la historia de este mate da un papel principal a nuestro rey. La torre acota al principio y ejecuta al final, mientras el rey va acercándose y arrinconando al monarca enemigo.



Botvinnik contra Tal

Moscú 1960

Botvinnik sigue siendo el campeón. Aunque en 1954 había perdido el título, vencido por Smyslov, un año después lo recuperó en la revancha.

Tal es un fenómeno que apasiona a la afición, tiene 24 años, le llaman «el mago», desconcierta a los contrarios con audaces sacrificios.

El combate fue tremendo. Tal confunde al perfecto Botvinnik. Le arrolló, ganándole por cuatro puntos de ventaja.

Pero el joven Tal fue un campeón efímero. El año siguiente, en el torneo en revancha, Botvinnik había aprendido la lección y le destrozó.

El gigantesco jugador que fue Botvinnik hizo leyenda y mito: perdió dos veces el título y dos veces lo recuperó.

Mate de dos alfiles y rey

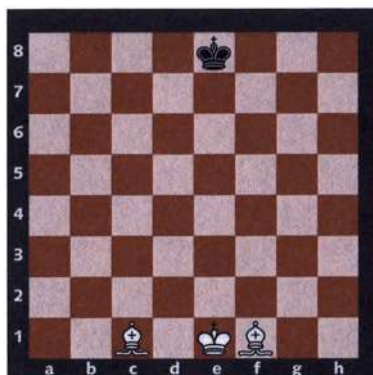
No es nada complicado. La imagen del mate puede ser esta:



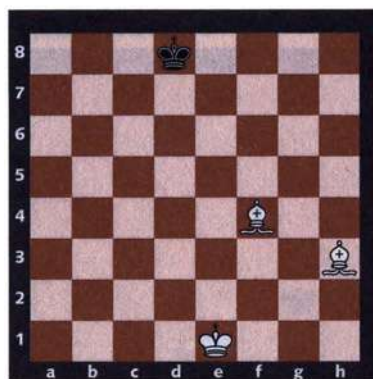
Para conseguirlo, los alfiles deben ir reduciendo el número de casillas disponibles al rey, creando coordinadamente una eficaz barrera de diagonales.

Con este procedimiento, paso a paso, llevaremos al rey hasta un rincón del tablero. Sólo en las esquinas podemos dar este mate.

Este ejemplo ofrece la curiosidad de que cada pieza está en su casilla de origen.



1. ♖h3 ♔d8
2. ♖f4



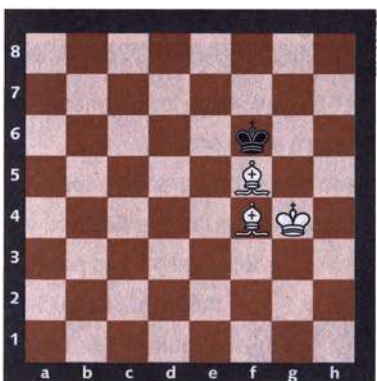
Cortando la retirada iniciada hacia el flanco de dama.

2. ♔e7
3. ♔f2 ♖f6
4. ♔f3 ♖f7
5. ♖f5



Los alfiles forman una barrera típica, el rey negro queda encerrado en un triángulo.

5. ♖f6
6. ♔g4



El rey blanco tiene un papel muy activo; ahora defiende sus piezas.

6. ... ♔e7
7. ♔g5 ♔d8
8. ♔f6



Y ahora impide la fuga del rey acosado.

8. ♔e8
9. ♔c7 ♔f8
10. ♔d7



Otra barrera típica; ésta es horizontal. El rey negro ya está prisionero y es conducido a la cárcel del rincón.

10. ... ♔g8

11. ♖g6 ♕h8

¡Máxima atención! Cuidado con ahogar al rey con 12. ♕e6?



12. ♕d6 ♔g8

13. ♕e6+ ♕h8

14. ♕e5 ++ mate

Progreso cibernético

En 1984 aparecen a la venta las primeras «maquinitas» de ajedrez. No juegan demasiado bien, sólo ganan a veces a jugadores muy modestos y cometen grandes fallos. Pero lo asombroso es que jueguen!

En unos años esas máquinas, con las que se juega con piezas por presión sobre el tablero, han alcanzado un excelente nivel. La mayoría de los jugadores ya podían contar con un poderoso compañero de juego a su disposición.

Aquellos pequeños microordenadores no son nada comparados a los programas para ordenador que llegaron en



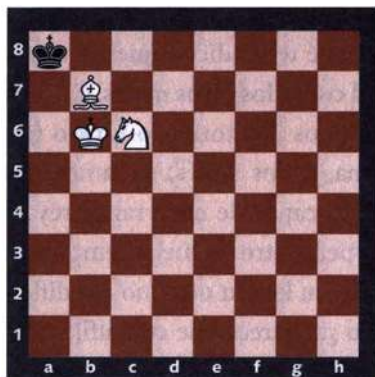
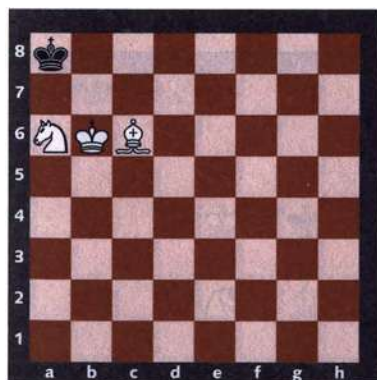
los años 90. Los programadores cada vez afinan más, hasta «humanizan» sus programas. Y los PC

han puesto la potencia necesaria. El resultado es que el aficionado, o el maestro, pueden tener en casa un rival de alta categoría internacional.

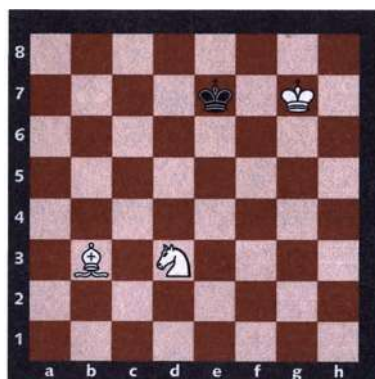
Mate de alfil, caballo y rey

Con estas dos piezas ligeras también se puede dar mate, contando con la estrecha colaboración de su rey, naturalmente. Pero éste es, de todos los mates básicos, el más laborioso. Requiere bastante práctica dominar la técnica correcta y, de momento, no te voy a dar la lata con su aprendizaje. Eso sí, te voy a mostrar un ejemplo y te sugeriré unos ejercicios sencillos.

Lo primero a tener en cuenta es que este mate sólo es posible en un rincón de igual color que el alfil. Éstas son las imágenes del mate.

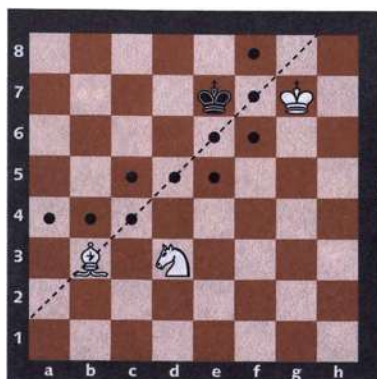


Ahora, vamos con la posición inicial de nuestro ejemplo.



Si lo examinas atentamente, verás por qué te he dicho que no es tan fácil como los otros mates. Cuando teníamos dos torres, o una, o una dama, o dos alfiles, teníamos una fuerza capaz de encerrar al rey en un perímetro y, luego, empujarlo hacia un lado u otro; no era difícil. Pero ¿te parece que con alfil, caballo y rey, podrás? Sí podrás. Lo que ocurre es que hay que andar con pies de plomo para que el rey no se escabulla por un hueco.

Como se trata de una maniobra más larga que las otras, si nos equivocamos y volvemos a empezar, podemos rebasar las cincuenta jugadas de límite que nos permite el Reglamento para dar mate al rey en solitario. Si nos pasara eso, nuestro rival nos exigiría, con todo el derecho, que el resultado de la partida es tablas. Volvamos al diagrama.

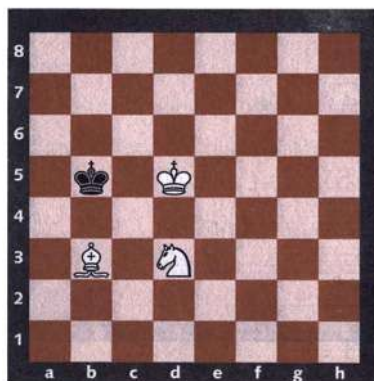


Hemos marcado el cierre que tiene el rey negro en esta posición, tenemos que evitar que pueda franquear la diagonal **a2-g8** que domina el alfil y tratar de llevarlo a **a8**. Comenzamos.

1. ♖f7 ♔d6
2. ♕f8 ♔d7

Entre el alfil y el rey han desplazado al rey negro una casilla en la buena dirección.

3. ♖b3 ♔d6
4. ♕e8 ♔c7
5. ♕e7 ♔c6
6. ♕e6 ♔b5
7. ♕d5



7. ♔a5
8. ♕c5 ♔a6
9. ♖a4



El alfil cierra otra diagonal más corta.

9. ♔b7
 10. ♔d6 ♔b6
 11. ♙d7 ♔a5
 12. ♔c5 ♔a6
 13. ♞b4+ ♔b7

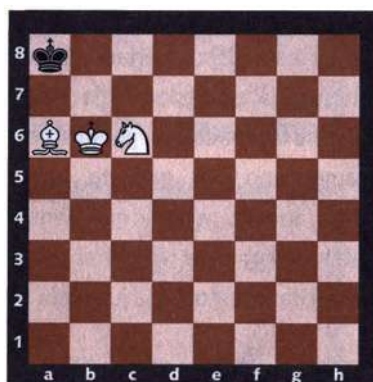


14. ♞d5 ♔a6
 15. ♔b4 ♔b7
 16. ♔b5 ♔a7
 17. ♙c8 ♔a8
 18. ♔b6 ♔b8



¡Mucho cuidado! Aquí hay riesgo de producir el ahogo del rey con 19. ♙b7? En cambio, la jugada correcta llevará al rey a la casilla fatal.

19. ♙a6 ♔a8
 20. ♞b4 ♔b8
 21. ♞c6+ ♔a8



22. ♙b7++ mate

Duelo psicológico

Belgrado 1959. Torneo de Candidatos.

Mijail Tal va primero en solitario. Keres le sigue de cerca y debe conservar su ventaja en las dos partidas que le quedan. En esta ronda juega contra un chaval de quince años, Bobby Fischer, y está iperdiendo la partida!

Bobby tiene el turno de juego, halla una jugada espléndida, pero antes de hacerla la escribe en la planilla y la deja a la vista de su oponente. Tal siente que Fischer vigila sus reacciones. Como Fischer sigue pensando sin hacer el movimiento, Tal se levanta y pasea tranquilamente por la sala de juego; bromea con otro de los maestros, Petrosian, que le sigue el juego, ambos sonríen. Bobby está desconcertado, anota otra jugada, perdedora, y la juega. Tal gana la partida y pregunta al norteamericano por qué no había hecho aquella primera que pensó. Bobby le contesta: «¡Pero si usted se rió cuando anoté esa jugada!»



EJERCICIOS

Encuentra la forma más breve de dar estos mates sencillos.



52.



53.



54.

EJERCICIOS

Encuentra la forma más breve de dar estos mates sencillos.



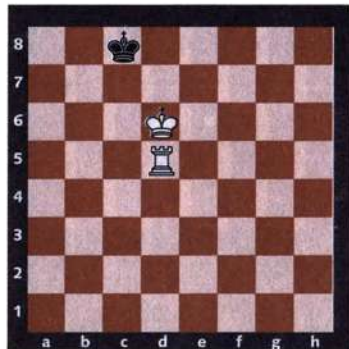
55.



56.



57.



58.



59.



60.

EJERCICIOS

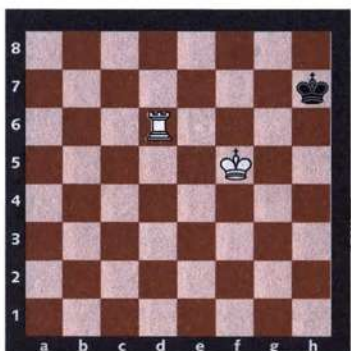
Encuentra la forma más breve de dar estos mates sencillos.



61.



62.



63.



64.



65.



66.

LA APERTURA

¿Cómo debemos empezar una partida?

En páginas anteriores ya hemos hablado algo de esto, recordarás las palabras –y confío que los conceptos también– de iniciativa, desarrollo, tiempo, centro. Nos vamos a ocupar más detenidamente de estas cuestiones.

La apertura o salida consiste en movilizar las piezas, procurando dominar el centro del tablero, moviendo cada vez una pieza distinta para que, en el menor número de jugadas posibles estén todos los efectivos en acción y protegido el rey.

Nunca juegues mecánicamente, tampoco la apertura, aunque confíes en una serie de jugadas muy «sólidas». Piénsalas. Y piensa tam-

bién en las jugadas de tu oponente. Así te evitarás desagradables sorpresas.

Para empezar, mira esta partida

1. e4 e5
2. ♘c4 ♗c6



3. ♖f3 ♘c5

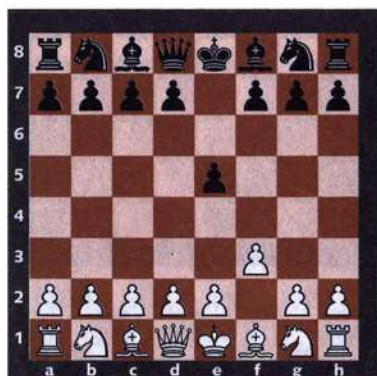
4. ♖xf7 ++ mate



¿Podrías explicar qué desastre ha sucedido? En cuatro jugadas las blancas han dado mate. ¿Es mérito suyo, o garrafal error de las negras? Piensa y anótalo.

Otro modelo de catástrofe.

1. f3 e5



2. g4 ♖h4++mate

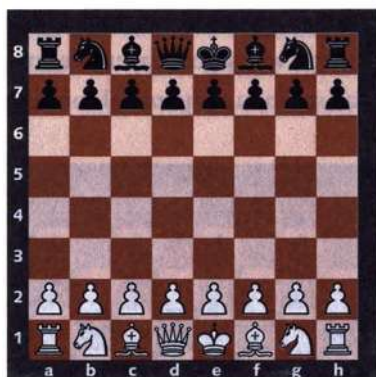


El colmo. Peor aún que antes, mate en dos jugadas. Piensa y corrige el juego de las blancas.

Luego hablaremos un poco más de estos dos mates. Ahora lo que nos interesa de estos dos casos estremecedores es que nos sirven para darnos cuenta de la facilidad y rapidez con que podemos perder una partida.

¿No es sorprendente? Después de haberte explicado el poder de estos ejércitos, sus variadas capacidades, las maniobras para dar los mates y haber visto cómo es un ataque y una defensa en una partida, pues resulta que como nos descuidemos, en pocas jugadas nos han dado jaque mate. ¿Cómo es posible?

Para saberlo, lo mejor es pensar con la pura lógica y el sentido común.



Con la posición inicial delante pensemos... los dos bandos quieren lo mismo, poner las piezas en juego y dar mate. Pero, de lo primero que nos damos cuenta es que poner las piezas en juego no es tan fácil, hay una barrera de peones que no dejan salir a las piezas; sólo los caballos y los propios peones pueden moverse y, además, ¿están bien defendidos los reyes?. El flanco de dama parece bien protegido, pero ¿qué pasa en el otro flanco? Hay un punto que no tiene buena pinta, el peón en f2 (y en f7), es decir, el peón de alfil de rey, ¿quién lo defiende? Sólo el rey, y eso indica peligro.

¿No es mejor sacar pronto la dama y arrasar?

Todo lo contrario. Arrasar ¿qué? El ejército enemigo, a la vista de tu dama, se protegerá bien y lo peor es que la atacarán fácilmente porque saben que no la vas a cambiar por ninguna de sus piezas de menos valor. Entonces empezarás a ir con la dama de aquí para allá mientras tu contrario moviliza todas sus piezas.



Pero más peligro todavía si el peón no está en su sitio ¿verdad? Eso es una puerta abierta para un ataque directo al corazón de nuestro ejército.

Ambos ejércitos están como encerrados tras sus murallas. El campo de batalla les separa. Tienen que abrir sus murallas lo suficiente

para que salgan las fuerzas, pero con cuidado de no abrirlas tanto que desprotejan al propio rey.

Recordemos otras cosas que ya sabemos. Una es que el dominio del centro es una baza importante, y otra que hay un riguroso turno de juego. En consecuencia... **no podemos perder tiempo** ¡eso es! El primer descubrimiento importante de las leyes secretas de una buena apertura es que no se puede perder el tiempo.

Imagínate, llevas las piezas negras y esperas la primera jugada de las blancas. Y entonces, abren una compuerta de su muralla y además trasladan ese trozo de muro al centro con un combatiente dentro (el peón): 1.e4 y como ha dejado paso a otras piezas, el alfil de rey y la dama, que están apuntado hacia tu campo ¿qué haces?



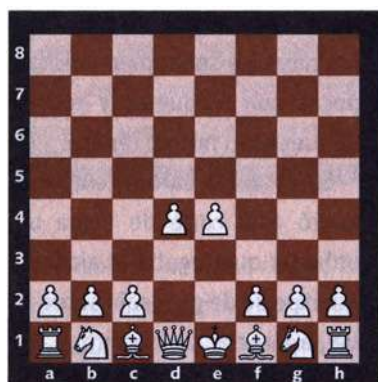
Puedes responder igual: 1...e5, creando idénticas posibilidades, o puedes trazar otros planes menos directos (1...e6, etc.) eso es cosa tuya, pero teniendo en cuenta que el contrario va a seguir creándote amenazas, sacando sus piezas al combate.



Tú no te puedes quedar atrás, ni mover al azar y sin una buena razón. Y las razones y el plan de una apertura es **ganar espacio**, para eso se desarrollan las piezas. En cada turno de juego que nos corresponda trataremos de poner en liza una pieza distinta, evitando mover dos o más veces la misma, intentando crear una amenaza y, por supuesto cuidando de no poner nuestras piezas a merced del contrario por el mero afán de la movilización.

Tu plan tiene además una meta inmediata: **dominar el centro del**

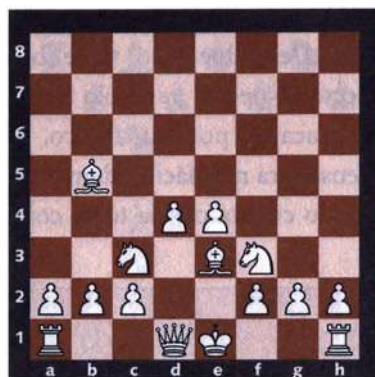
tablero. Lo puedes conseguir ocupando esas casillas con peones que deberán ser a su vez defendidos de seguros ataques, o bien puedes controlar esas casillas a distancia, por la acción de varias piezas tuyas. Lo aconsejable sería hacer ambas cosas.



Si uno o dos de nuestros peones se sitúan en algunas de esas casillas, recordemos, es como si hubiéramos podido avanzar nuestras defensas, nuestra muralla, más hacia el campo enemigo. Las ventajas de esa situación son evidentes.

Esos peones deben ser apoyados por nuestras piezas, por alfiles, caballos, u otros peones, de lo contrario caerían.

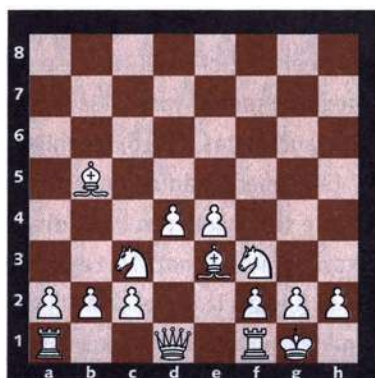
Conseguido esto, una buena posición en el centro y las piezas desarrolladas, **casi** hemos completado la apertura.



Nos queda algo muy importante, la protección de nuestro rey.

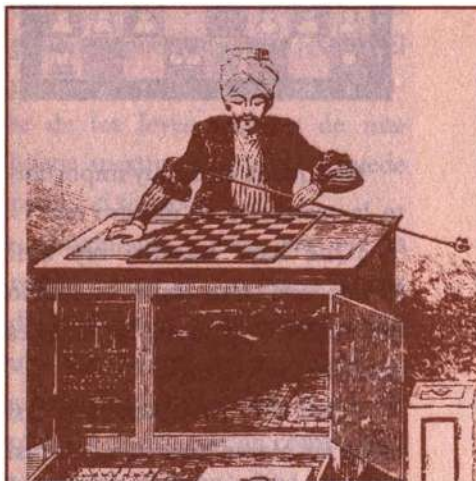
¿Qué hace nuestro rey ahí? Míralo, está en su casilla, en medio del tablero, expuesto a ataques desde todos los lados.

Y, por otra parte, tenemos casi todas las piezas desarrolladas, casi todas hacen algo pero ¿y las torres? Unas piezas tan fuertes y están en un rincón sin poder salir. Tenemos un recurso ¡**Enroque!**



Probemos con el enroque corto. De golpe esto tiene otro aspecto. Nuestro rey sólo puede ser atacado por su flanco, su defensa será más fácil. Además por un lado cuenta con la torre como

protección. Y ¿qué hace también la torre? Pues protege aquel débil peón alfil de rey y si se tercia puede con facilidad salir al combate. ¡Fantástico!, hemos completado nuestra apertura.



Del pícaro al sabio

El hombre ha soñado en muchas épocas con máquinas y robots que fueran su misma réplica.

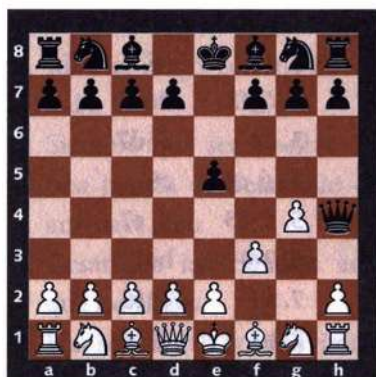
En 1734, el barón Kempelen mostró a la corte de Viena un autómata que jugaba al ajedrez. Una especie de gran caja sobre la que aparecía un maniquí de tamaño natural, lujosamente vestido a la oriental, con turbante y todo: El Turco. Mostraba una

mano sobre un tablero de ajedrez y la otra sostenía una larga pipa. Kempelen enseñaba el interior de la caja y del cuerpo del Turco, todo eran engranajes, cadenas, palancas y rudas dentadas. El ingenio ganaba siempre la partida, al emperador y a todo su séquito que quisiera probarlo. La fama del armatoste y su inventor se extendió por todo el mundo. Naturalmente, todo era un engaño. En el interior de El Turco se colaba oportunamente un jugador de primera categoría, fueron varios los que colaboraron en la superchería. Luego, hubo otros autómatas, Ajeeb, Mephisto..., todo truco.

La primera máquina que realmente jugaba (y juega si la engrasan bien, porque se conserva en Madrid) al ajedrez es obra de un científico español universalmente reconocido, Leonardo Torres Quevedo. Su máquina electromagnética juega a la perfección el final de rey y torre contra rey. Nunca falla en dar el mate y no admite jugadas ilegales. El gran ingeniero, matemático e inventor, la construyó en 1914 para demostrar los avances de la automática.

Mate del loco

Te mostré antes este mate.



Recibe el nombre de «el loco» por el comportamiento del jugador de las blancas. Desde luego no cumplió ninguna de las cosas que aconsejábamos en la apertura. Sus jugadas de peón no desarrollan juego. Las negras se limitaron a abrir el juego correctamente con su peón de rey y a aprovechar semejante oportunidad.

Es la partida más breve posible.

Mate del pastor

Este otro mate no es tan absurdo. De hecho es una amenaza frecuente con diversa presentación.

1.e4 e5
2.♘c4 ♘c6

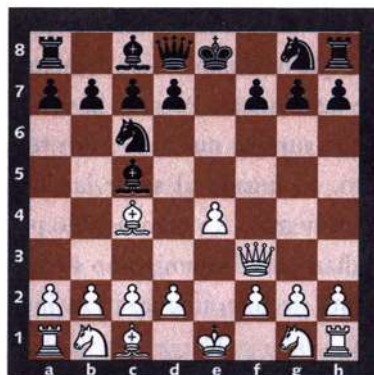


Hasta aquí nada reprochable, aunque las negras defienden el peón por mera costumbre, no por una amenaza concreta.

3.♚f3 ...

Apunta directamente al mismo sitio que su alfil, al peón de alfil de rey. ¡Peligro!

3... ♕c5



¡Qué horror! Las negras están ciegas, de nuevo juegan mecánicamente, sin prestar atención al contrario.

4. ♖xf7++mate



En ajedrez hay que aprender de los errores, de los propios y de los ajenos. Aquí han sido muy evidentes los errores de las negras, ¡con lo fácil que hubiera sido defenderse! Simplemente haciendo 3... ♘f6 y no sólo hubieran evitado el mate sino que tendrían mejor desarrollo que las blancas. Porque, la verdad es que aunque nuestro pastor tuvo éxito, su jugada al sacar la dama fue muy mala. La blancas sólo pretendían que el enemigo no se diera cuenta de una amenaza tan ingenua.

Jugadas naturales

Después de estos disparates, vamos a ver un ejemplo de apertura correcta.

- | | |
|---------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | d6 |
| 3. d4 | ♘d7 |
| 4. ♙c4 | c6 |
| 5. ♘c3 | ♙e7 |
| 6. 0-0 | h6 |
| 7. a4 | ♘f6 |
| 8. b3 | ♖c6 |
| 9. ♙b2 | 0-0 |
| 10. ♖d2 | |



Las blancas han ejecutado una apertura correcta, según todos los puntos que habíamos citado. Las negras han escogido una estrategia defensiva que les dan una posición sólida pero no disputan la iniciativa a las blancas. Ceden espacio y quedan muy restringidas.

Para recordar las reglas de una apertura este esquema te puede ser útil:

1. Abre el juego con 1.e4 o con 1.d4.
2. Siempre que sea posible, haz una jugada de desarrollo que amenace algo.
3. Desarrolla los caballos antes que los alfiles.
4. Haz sólo uno o dos movimientos de peones en la apertura, no más. Recuerda que los peones no pueden retroceder.
5. No te precipites en jugar la dama.
6. Enrócate lo antes posible, preferiblemente, con enroque corto.
7. Juega para conseguir el dominio del centro.
8. Procura mantener al menos un peón en el centro.

9. No sacrifiques material sin una razón clara y adecuada.

10. Con blancas, al terminar la apertura, debes seguir conservando la iniciativa. Con negras, no debes haber cedido efectivos ni terreno.

Un esquema ideal de apertura, si el contrario lo permite podría ser éste.



Las blancas han completado su apertura y están listas para empen-

Bronstein está escribiendo uno de sus magníficos libros de ajedrez, «Aprendiz de brujo». Tiene más de setenta años y una vitalidad asombrosa. Es un libro antológico de toda su portentosa carrera: 57 años de ajedrez. Le ayuda el especialista Tom Fürstenberg, que está seleccionando fotografías para la obra. Se detiene en una del Torneo de Candidatos de 1956. En ella aparece Bronstein meditando solo ante el tablero, en ausencia de su rival. Con curiosidad, Fürstenberg pregunta al maestro si recuerda con quién jugaba ¡Vaya preguntita! Bronstein echa un vistazo a la posición del tablero, dos segundos, e inmediatamente reconoce en la foto su partida con Herman Pilnik, jugada 40 años atrás.

der el medio juego. Cuentan con el dominio y ocupación del centro, con caballos y alfiles desarrollados que abarcan mucho espacio en el tablero, con un rey protegido por el enroque y con torres aptas para entrar en juego. ¡Todo eso en ocho jugadas!

Este plan de apertura está guiado por la naturalidad y la calma, por los nervios bien templados.

Otras veces no sucede así. Un jugador puede dejarse llevar desde el principio por el entusiasmo de una acción rápida creyendo ver errores en el contrario que le hacen caer en una trampa. Fíjate en esto:

1.e4 e5
2.♘c4 ...

¿Querrá hacer el mate Pastor?

2... ♞f6



El mate Pastor ya no es posible. Las negras llevan el caballo a su **casilla natural** y preparan su enroque.

3.d4 ...

Abre juego al alfil de la dama. El peón alfil de rey de las negras sigue atacado.

3... c6



No es buena jugada. Se ve que las negras no se atreven a capturar ninguno de los peones blancos. Este peón ahora impide la salida del caballo de dama y el alfil de dama sigue sin desarrollo.

4.dxe5 ♞xe4
5.♞e2 ...



¡Qué raro! El caballo no va a su casilla adecuada f3 defendiendo su peón. Se limita a preparar su enroque. Ante esto, las negras se animan a jugar...

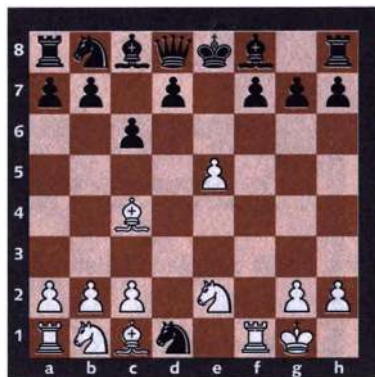
5... ♞xf2

y amenazan a la vez a la dama y a la torre porque el rey no puede capturarlo, si lo hiciera, las negras jugarían ♜h4+ y al retirarse el rey, la dama negra se comería al alfil blanco en c4. ¡Qué astuto ese caballo!

6. 0-0 ...

¡Sorpresa! Las blancas prefieren enrocar. Fíjate que eso es posible porque el caballo sólo ataca a la torre. Pero ¿cómo es que se dejan tomar la dama? Las negras deberían desconfiar...algo trama el de las blancas.

6... ♞xd1

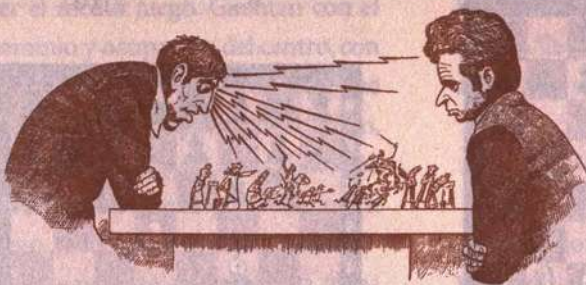


Las negras no han vencido la tentación. Ahora que vemos cómo queda la posición nos damos cuenta de la debilidad del peón en f7 de las negras.

7. ♕xf7+ ♔e7

8. ♕g5++mate





Spassky contra Fischer

Reykjavik, Islandia
1972

Boris Spassky era el campeón soviético desde hacía tres

años. Había derrotado a Petrosian, quien a su vez conquistó el cetro batiendo a Botvinnik.

Spassky era un campeón fuerte. Lo juega todo, y lo juega bien, pero...

Bobby Fischer disputa, al fin, la final del mundo. Es el primer aspirante no soviético desde hace 25 años. El mundo del ajedrez seguía su impresionante carrera desde sus éxitos con catorce años. Jugador avasallador, así se había mostrado en las eliminatorias para llegar a la cita con Spassky. Previamente había ganado por 6 a 0 a Taimanov y Larsen, y por 6,5 a 2,5 a Petrosian. Fischer era el abanderado de Occidente contra la URSS, y se le temía.

El encuentro, por poco no se celebra por las exigencias de Fischer. Su personalidad, intransigente y contradictoria, hacía temblar a los organizadores. Comenzó perdiendo la primera partida. Entonces montó un número contra las cámaras de televisión que le molestaban. En esas discusiones, terminó por no comparecer a la segunda partida. Ya llevaba Spassky un 2 a 0 a su favor. El árbitro accede a las peticiones de Fischer. Se juega la tercera partida y Spassky pierde. El factor psicológico se revela la clave del encuentro, pero también el repertorio de Fischer, con innovaciones y rarezas en las aperturas, producto de su estudio de los clásicos. Fischer aprieta sus exigencias, casi quiere el hotel para él solo y echa a los espectadores de las primeras filas... Por fin, el juego de Fischer ha terminado por agotar a Spassky. Tras varias tablas, Fischer supera al campeón en dos puntos.

Nunca el juego del ajedrez fue tan popular. Fischer aparece en todas las portadas y noticiarios como una superestrella. En la URSS, el abatimiento es total. El ajedrez sufre tensiones políticas. Spassky fue tratado en su país casi como un traidor y terminó por trasladarse a Francia; donde vive actualmente.

¿Y Fischer? Fischer desapareció.

EJERCICIOS



67. ¿Cuál es la jugada lógica de las blancas?



68. ¿Cuál es la jugada lógica de las negras?



69. Las blancas, ¿deben hacer dxc5 ?



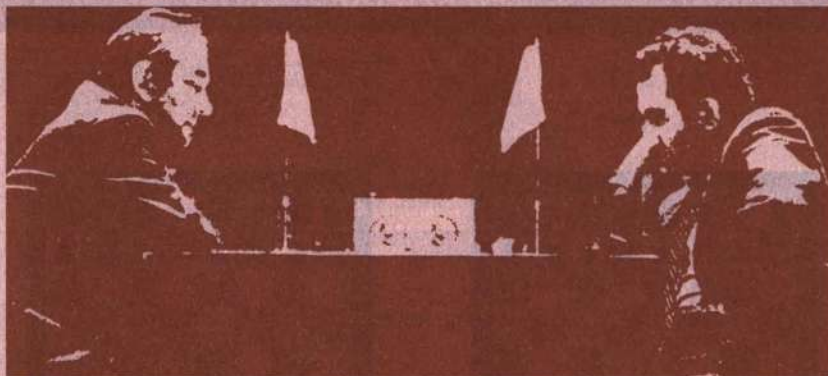
70. Las blancas han jugado dxc5 ¿es buena?



71. Las blancas intentan el mate Pastor. Las negras, ¿defienden bien?



72. Analiza y explica las debilidades negras y cómo pueden ganar las blancas.



El ajedrez es un juego cortés, pero a veces se pierden los nervios.

Lo normal es que la conducta de los ajedrecistas sea exquisita. Concluida una partida, vencedor y vencido analizan juntos, cordialmente, las posibles variantes del juego. Pero, a veces...

Petrosian y Korchnoi protagonizaron uno de los encuentros más «belicosos» de la historia. Se jugaban la semifinal del Torneo de Candidatos, en 1974. En mitad de la partida se dirigían insultos, llegaban casi a las manos. Terminaron por lanzarse patadas bajo la mesa; el árbitro tuvo que poner una tabla de separación. Tigran Petrosian, ex-campeón mundial, inigualable maestro en el arte de la defensa, acabó abandonando el encuentro por problemas de salud.

Viktor Korchnoi se clasificó para disputar la final ante Karpov.

¡JUEGA GAMBITOS!

Esto te sorprenderá un poco. Porque después de haberte leído el capítulo anterior de las aperturas, voy y te propongo ahora que pruebes a jugar sacrificando un peón nada más empezar. Pensarás ¿en qué quedamos?

Déjame explicártelo. Un **gambito** es esto:



Las jugadas han sido:

1. e4 e5
2. f3 c6
3. d4 exd4
4. g4

Así que, efectivamente, el jugador de las blancas ha dejado que las negras se le coman un peón y no lo recuperan ¿por qué?

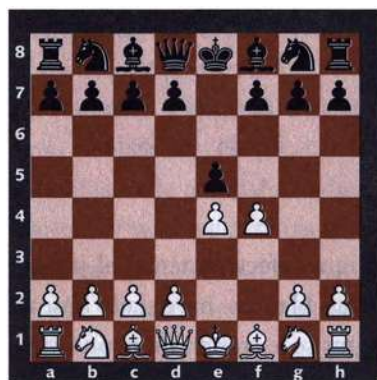
Olvidas quizás que el plan fundamental en las aperturas es ganar tiempo, adelantarnos todo lo posible en la movilización de piezas. Para eso sirve el gambito.

Consiste en lo que has visto, ofrecer un peón, o dos, o a veces hasta una pieza, a la codicia del enemigo, para que se entretenga y pierda un tiempo comiendo.

Hay diferentes tipos de gambitos, unos para ganar espacio, otros

para desarrollar piezas, otros para restringir los movimientos del enemigo. En todos los casos se busca una compensación suficiente que justifique el sacrificio.

Concretando, éste que has visto, que se llama **Gambito Escocés** ha permitido el desarrollo rápido del alfil, dejar situado el caballo en su casilla natural, poder enrocar enseguida, y tener abierto el camino para el alfil de dama.



Este otro también presenta objetivos claros

Sus jugadas han sido:

1. e4 e5
2. f4

Éste es todavía más arriesgado que el anterior. El peón en f4 parece imprudencia temeraria. El de las blancas, sin embargo, tiene sus

razones. En cuanto las negras tomen el peón habrán abandonado el centro en manos de las blancas. Además, como piensan continuar con ♘f3 y ♕c4 y luego el enroque, tendrán a su torre en una columna abierta, libre de peones propios, lista para el ataque.

Este es el **Gambito de Rey**, el más agudo y agresivo.

Si en vez de abrir con peón de rey, lo hacemos con el peón de dama, tenemos a mano el **Gambito de Dama**



Se ha jugado:

1. d4 d5
2. c4

Ofrecemos el peón de alfil de dama, también con intención de apoderarnos del centro. Aquí el sacrificio es falso porque casi siem-

pre se toma el peón negro con el alfil de rey.

Y, por último, veamos el **Gambito Evans**.



Las jugadas:

1. e4 e5
2. ♘f3 ♗c6
3. ♙c4 ♙c5
4. b4

¿Qué persigue este sacrificio? La iniciativa, porque ganan un tiempo, obligan a las negras a jugar dos veces la misma pieza, alteran la posición del alfil (que tomará el peón) y prepara el dominio sobre el centro.

Te aconsejo practicar los gambitos. No porque te vayan a conducir a la

Juega como puedas o prefieras

Al ajedrez se puede jugar de muchas maneras. Las partidas pueden tener un tiempo límite o unas condiciones diferentes. Hay partidas **rápidas**, con quince minutos para toda la partida para cada jugador. Partidas **semirrápidas**, con treinta minutos o una hora para cada uno. Y aún más rápidas, **relámpago**, con menos de quince minutos de tiempo.

En plan amistoso, a casi todos los jugadores les encanta jugar a cinco, tres o un minuto! La locura, los relojes echan chispas, las piezas caen de las mesas. Es divertido. Son partidas de puros reflejos. En un rato se juegan un montón. El «rato», a menudo, se convierte en varias horas.

Pero, además, al ajedrez se puede jugar a distancia. Se juega por correo, por teléfono, por fax, por internet. El ajedrez postal tiene su propia organización mundial, con torneos serios en todo el mundo, sus títulos y sus campeonatos. Suelen ser partidas de gran calidad, muy meditadas, lógicamente.

Y luego está, por supuesto, el juego contra los microordenadores y los programas para PC. No resulta ni la mitad de atractivo que jugar contra tus amigos, pero son utilísimas para la enseñanza y el entrenamiento.

victoria segura, incluso te diré que los estudios teóricos no los consideran muy correctos en general, sino porque te van a conducir a la lucha, a las posiciones críticas donde se fraguará tu visión y tu destreza.

He dejado de comentarte que el gambito puede ser **aceptado** o **rehusado**. Lo primero es cuando las negras aceptan la oferta y lo segundo cuando te dejan con un «palmo de narices» y juegan otra cosa. Es más, las negras, en algunas aperturas, al gambito contestan con el **contragambito** que es devolverte la oferta. Por ejemplo:

Hemos jugado el Gambito de Rey y las negras contestaron con el Contragambito Falkbeer:

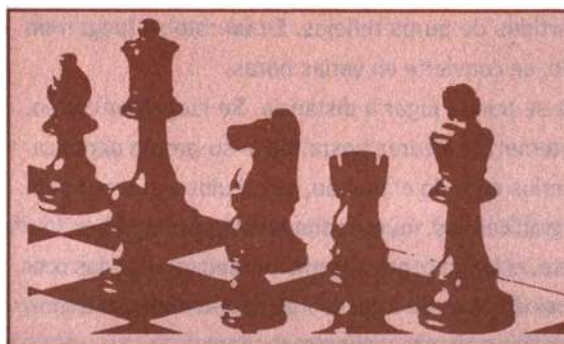
- | | |
|---------|----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. f4 | d5 |
| 3. exd5 | e4 |



¡Menuda batalla se presenta! Es un desafío en toda regla: a tu oferta contesto con la mía.

- | | |
|----------|------|
| 4. d3 | ♘f6 |
| 5. dxe4 | ♘xe4 |
| 6. ♘f3 | ♙c5 |
| 7. ♔e2 | ♙f5 |
| 8. ♘e3 | ♔e7 |
| 9. ♙e3 | ♙xe3 |
| 10. ♔xe3 | |

La posición está equilibrada.



Un campeón de ajedrez postal es invitado a participar en un importante torneo convencional. El maestro responde airado: «Yo no juego al azar».

Karpov contra Korchnoi

Baguio, Filipinas 1978

Karpov es el campeón...por incomparecencia de Fischer. Uno de los momentos más tristes de la historia del ajedrez había tenido lugar tres años atrás.

Fischer no había vuelto a jugar desde su victoria frente a Spassky. Algunos dijeron que, alcanzada la cima, su meta en la vida, no supo encontrar otras.



En 1975 debía defender su título frente al candidato Karpov. No aceptó las condiciones del encuentro impuestas por la FIDE, ni la FIDE aceptó las suyas, y Karpov fue declarado nuevo campeón por abandono del norteamericano.

Korchnoi es ahora el candidato. Korchnoi es un disidente ruso, asilado político en Holanda y luego nacionalizado suizo. Tiene ahora su segunda oportunidad; la primera la perdió ante el propio Karpov en 1974, disputándose ambos el derecho de enfrentarse a Fischer.

El encuentro no pudo tener un ambiente más enrarecido. Los protagonistas no eran sólo los jugadores sino también sus ayudantes. Los de Korchnoi acusaron a los de Karpov de enviarle mensajes al campeón, en plena partida, a través de un yogur! Luego Korchnoi se encrespa con el psicólogo de Karpov, el Dr. Zoukhar, quien desde la primera fila acosa con su magnética mirada al aspirante.

Mientras, el encuentro discurre favorable para Karpov, vencerá el primero que consiga seis victorias. Korchnoi logra contraatacar, pero no en el tablero, sino entre las filas de los espectadores: dos yoguis se han apostado cerca del Dr. Zoukhar sin quitarle la vista de encima, hasta que finalmente deja el salón de juego. Han sido unos refuerzos eficaces para Korchnoi. Tanto que con el marcador 5 a 2 a favor de Karpov, iarranca imparable, ganando tres partidas casi seguidas!, es ahora Karpov quien protesta por la presencia de los yoguis.

Hay un breve descanso. Korchnoi está más confiado en su victoria, pero Karpov juega extraordinariamente y acumula el punto que le falta.

Karpov es un digno campeón y nadie pudo hacerle sombra durante años, hasta que llegó Kasparov.

EJERCICIOS



73. Gambito de rey. Las negras han tomado el peón ofrecido ¿por qué las blancas mueven el caballo a f3?



74. Gambito de dama. ¿Es buena la jugada negra b5?



75. Gambito de rey. ¿Por qué es un error la jugada negra f6? ¿Qué ataque tienen las blancas? Piénsalo antes de pasar al siguiente diagrama.



76. Sigue el anterior ejercicio. Las blancas sacrifican el caballo, Ng5 , ¿puedes ver qué amenazan? Piénsalo antes de pasar al siguiente diagrama.



77. Sigue el anterior ejercicio. Las negras tomaron el caballo, fxg5 , y las blancas han jugado Wh5+ . El rey negro sólo puede ir a e7, las blancas anuncian mate en tres jugadas. ¿Puedes verlo?

LA CELADA

Los ejemplos anteriores te muestran que la partida puede acabar abruptamente, en plena apertura. En muchos casos, son los errores previos del bando perdedor los que favorecen la aparición de una trampa bien urdida.

No te aconsejo que te entrenes para hacer picar a tu contrincante en celadas bien preparadas, porque todo se basa en que «no se dé cuenta» y ¿qué pasa si se da cuenta? Normalmente, la celada implica un sacrificio, es el cebo. Pero ese sacrificio u otra jugada vistosa no suele corresponder a un juego correcto, de manera que si te han visto la intención no sólo no «pescas» nada, es que pierdes la partida.

Lo que sí te aconsejo es que conozcas bien las celadas de apertura, para evitar sus riesgos y aprovechar la debilidad en que incurre

quien te la tiende. Te mostraré algunas.

1. e4 e5
2. ♘f3 ♘c6
3. ♙c4



Aunque todo es correcto, a las negras les da por aventurarse en una celada.

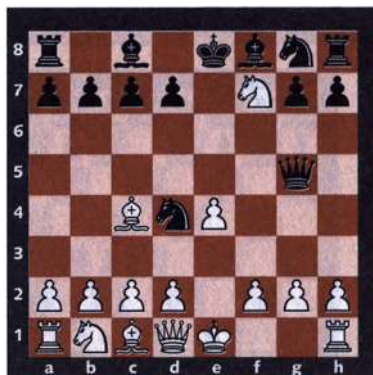
3. ... ♖d4. Lo que te decía, una jugada inferior que incumple todas las reglas del desarrollo, etc, etc... pero, las negras sospechan que las blancas van a encontrar irresistible comerse el peón ofrecido.

4. ♕xe5. Las blancas no advierten peligro, al contrario, tan contentas porque amenazan al célebre peón en f7.

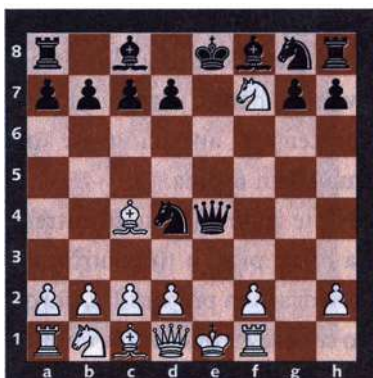


4.... ♖g5. Las negras ofrecen otro peón. Eso es lo que ven las blancas, además de la posibilidad de atacar a la vez a la dama y a la torre; pero de las intenciones del segundo jugador no tienen ni idea.

5. ♖xf7. Lo dicho. La codicia le ha perdido porque



5. ... ♔xg2
6. ♖f1 ♔xe4+



Ni siquiera aquí ven las blancas el mate que van a recibir, creen que sólo perderán el caballo.

7. ♕e2 ♖f3++ mate.



Este mate es muy instructivo y quiero que te fijas. Lo da el caballo,

con el célebre **mate de la coz**. Y el caballo no puede ser capturado porque el alfil está **clavado** por la acción de la dama negra. La clavada es uno de los recursos tácticos más frecuentes en todas las fases de la partida.

Ahora veremos un desarrollo normal hasta que las negras meten la pata y su oponente se anima con una vistosa celada.

Kasparov contra la máquina

1994. Londres. Se celebra un torneo de partidas semirrápidas, 25 minutos para cada jugador. Participan grandes jugadores, Kasparov entre ellos, y un programa de ordenador, **Genius**. Se juega a eliminatorias de dos partidas. En la primera ronda, Genius elimina al campeón con una victoria y unas tablas.

1995. Colonia. Kasparov lanza un desafío. Reta a **Genius**, instalado en un ordenador mucho más potente y lo derrota. Genius no alcanza la profundidad estratégica del campeón.

1996. Filadelfia. Kasparov está interesado en las capacidades de la informática y acepta un enfrentamiento a ritmo normal de juego contra el mejor programa del mundo, **Deep Blue**, de la IBM. Se juega a seis partidas. Kasparov pierde la primera pero termina imponiéndose con contundencia: dos tablas y tres victorias. El programa decepciona por su escasa comprensión del juego posicional.

1997. Nueva York. El programa que sucedió a Deep Blue, se toma la revancha. La maravilla de IBM se llama **Deeper Blue** y enfrentada a Kasparov en un encuentro como el de su antecesora, derrota al humano por cinco tablas y una paliza en menos de 20 jugadas!

1. e4 e5
 2. ♘f3 ♘c6
 3. ♕c4 d6
 4. ♘c3 ♙g4
 5. 0-0 ♘d4



¿Qué pretenden? Esto va contra el desarrollo, jugando dos veces la misma pieza en la apertura. Pues, sucede que quieren aprovechar la clavada del caballo en f3, piensan que con este salto de su caballo obligarán al alfil en c4 para ir hasta e2, así ganarían la iniciativa.

6. ♘xe5

¡Vaya sorpresa! Sacrificio de dama.

6. ♕xd1

¡Buen provecho, amigo!



7. ♕xf7+ ♔e7

8. ♘d5++ mate



Otra más, muy cortita, que más que una celada es un disparate de las negras.

1. e4 e5
 2. f4 exf4

Tenemos el famoso Gambito de Rey Aceptado. Aquí hay pelea.

3. ♘f3 d5
 4. ♘c3 dxe4
 5. ♘xe4 ♙g4
 6. ♖e2 ♙xf3



Las negras se han vuelto locas con tanta «comida». Ahora, las blancas las mandan a casa a descansar.

7. ♘f6++

¡jaque doble y mate!

Ya que estamos con los gambitos, veamos este caso de celada en un Gambito de Dama Aceptado.

1. d4 d5
 2. c4 dxc4
 3. e3 b5



Mala cosa, el jugador de las negras quiere conservar a toda costa su ventajita de peón. Adiós al centro y al desarrollo.

4. a4 c6
 5. axb5 cxb5



Tras la refriega de peones, las negras van a despertar del limbo: todo era una celada.

6. ♖f3



Karpov contra Kasparov

Moscú 1984

La expectación es enorme. Karpov es un campeón extraordinario. Como ganó el título por incomparecencia de Fischer, quiso demostrar al mundo que se lo merecía. ¡Y vaya si lo demostró! Jugó tantos

torneos, y los ganó de tal manera, que nadie ha igualado su récord: victorioso en 140 torneos.

Kasparov es la gran promesa. Un fenómeno que llega a esta final como el primero en puntos Elo de la clasificación de la FIDE; ¡Por delante del campeón!

Kasparov, siempre impetuoso, jugó a ganar desde la primera partida. Karpov no se deja impresionar y en pocos días ya le lleva una ventaja de 4 a 0. Se juega sin límite de partidas y gana el primero que alcance seis victorias. Sólo necesita dos victorias más para retener el título. Es una lección en toda regla para el joven aspirante que, sobre la marcha, tuvo que rectificar su estilo y su estrategia. Se vuelve prudente. Llegan a jugar diecisiete partidas más que acaban en tablas. Luego Karpov vuelve a ganar (5-0) y sólo le falta una victoria. El encuentro sigue con tablas y más tablas. Llevan tres meses jugando cuando, al fin, Kasparov gana una partida. Karpov aguarda el fallo de Kasparov, no arriesga, y el aspirante menos todavía. Total, siguen las tablas. Al cabo de dos meses más Kasparov gana su segunda partida, y pocos días después, otra más. El marcador está 5 a 3. Entonces sucede algo asombroso: el presidente de la FIDE anuncia que se suspende el encuentro, lo anula y que se celebrará otro, meses después, con el tanteador a cero. Es un escándalo sin precedentes. Ambos jugadores se consideran perjudicados, Kasparov porque iba remontando y Karpov porque, aunque agotado, sólo estaba a un punto de la victoria.

El nuevo encuentro se celebra también en Moscú (1985) con el límite de veinticuatro partidas. Kasparov aprieta pero no consigue ventaja hasta las últimas rondas. Karpov necesita ganar la última para empatar a puntos y retener el título, pero pierde por un error al estar muy apurado de tiempo. Kasparov es el nuevo campeón. Tiene 22 años.

Y la dama se va a comer limpiamente un caballo.

Una celada clásica. Tan conocida que tú no la puedes ignorar, por si pretenden hacértela.

1. e2 e4
 2. ♘f3 ♘c6
 3. ♙c4 ♙c5
 4. d3 ♞ge7?



Fatal. Ya sabemos que la casilla natural de ese caballo es f6. Ahí no se desarrolla, tiene vedados los puntos d4 y f4, no lucha por el centro, en fin, además cierra el paso a su dama.

5. ♞g5 0-0

Esto es lo único que querían las negras, enrocar. La ventaja del enroque desapareció con el anterior salto de caballo de las blancas.

6. ♚h5! h6
 7. ♞xf7 ♚e8



Más le hubiera valido cambiar la torre con 7. ♖xf7. Ahora el caballo hace de las suyas.

8. ♞xh6+ ...

¡Jaque a la descubierta y jaque doble!

- 8... ♙h7



9. ♖f7+

¡Otro jaque a la descubierta!

9... ♔g8



10. ♚h8++

Una celada bien justificada por los gruesos errores del otro bando.

Muy instructiva es esta antigua celada de solo cinco movimientos.

1. e4 e5
2. ♖f3 ♖f6
3. ♖xe5 ♖xe4
4. ♚e2



4. ... ♖f6

5. ♖c6+

Las negras pierden la dama en este jaque a la descubierta. Recuerda: la columna de rey es muy sensible.

En la siguiente celada aparecen posiciones que te serán familiares.

1. e4 e5
2. ♖f3 ♖f6
3. ♖xe5 ♖c6
4. ♖xc6 dxc6
5. d3 ♔c5
6. ♔g5



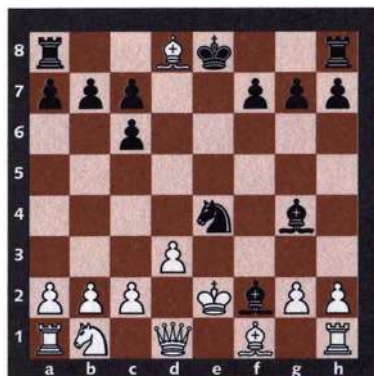
Las negras tienen mejor desarrollo, dominio del centro y han arrebatado la iniciativa a las blancas. Con esos fundamentos, ahora aprovechan este craso error para dar mate en dos jugadas.

6...♞xe4

El conocido sacrificio de dama.

7. ♙xd8 ♚xf2+

8. ♖e2 ♚g4++



Estos mates son imágenes bien conocidas en la mente de un ajedrecista.

Precisamente porque la conoce de antemano, se le ocurre el ardid para llegar a este mate, uno de los mejor elaborados, con un fuego cruzado inapelable.

Kasparov contra Karpov

Sevilla 1987

Cuarto enfrentamiento entre «las 2 K». Karpov, en esta ocasión, estuvo a punto de volver



a coronarse campeón del mundo. Kasparov no acudió bien preparado y perdió la penúltima partida cuando iba el marcador empatado. Si quería conservar el título debía ganar la última, y ganó.

ATAQUE Y DEFENSA

A estas alturas, probablemente, ya sabes más de lo que crees. Al reproducir partidas en tu tablero, al hacer los ejercicios y, sobre todo, jugando partidas, sin darte cuenta, han surgido muchas ideas de ataque y defensa que en la teoría del ajedrez tienen un nombre, una definición y sobre los que hay estudios profundos. Son los **temas tácticos**, las diferentes formas de crear una amenaza o de librarse de ella. Veamos en qué consisten algunas de las más habituales.

La clavada

Una pieza «clava» a otra en su casilla cuando ésta no puede moverse sin dejar descubierta a otra pieza de más valor. Cuando es el rey la pieza que se está cubriendo, enton-

ces la clavada es absoluta porque el movimiento de descubierta no puede hacerse.

Éste es un ejemplo elemental de clavada absoluta.



En las maniobras de un final de partida, esa torre negra tuvo el infortunio de colocarse en diagonal con su rey. El alfil blanco aprovechó la circunstancia y capturará la inmovilizada torre.

Los casos más frecuentes de clavas los vemos en muchas aperturas. Aquí te muestro dos en el mismo diagrama.



Las blancas con su alfil en **b5** clavan el caballo en **c6**. Es una **clavada absoluta**.

Las negras, a su vez, con su alfil en **g4** clavan el caballo de **f3** que podría moverse pero ocasionaría la pérdida de la dama. Es una **clavada relativa**.

Pon mucha atención a este último caso, son los más peligrosos. Como es legal mover la pieza clavada, si te distraes puedes jugarla y no te enteras hasta que es demasiado tarde.

¿Cómo es posible jugar a ciegas?

Los maestros pueden jugar tranquilamente sin tablero. De hecho, son colegas que hablan de las cosas de su profesión, con la particularidad de que tratan de imágenes mentales cuando no tienen el tablero por medio. Y, como te decía, juegan así, de memoria, si quieren. Pueden recitarse las jugadas que se les van ocurriendo, sin errores.

Ellos «ven» de otra manera. No cada figura en su sitio, sino relaciones entre ellas, campos de fuerza, vectores, la tensión en los puntos clave.

Algunos maestros, además, han sido y son famosos por su capacidad para jugar varias partidas simultáneas a ciegas. Mientras sus contrincantes se concentran ante el tablero, el maestro les da la espalda, o tiene los ojos vendados, y va dictando las jugadas que corresponden a cada tablero. Y les gana a todos, o casi todos. Le ayuda su experiencia, su fabulosa memoria para reconocer muchas posiciones repetidas, su destreza técnica. Es un alarde asombroso de facultades. Si se lo piden, puede rematar la exhibición repitiendo jugada por jugada, de memoria, todas las partidas que acaba de disputar.

De todas formas, es una práctica poco recomendable para la salud. Nada aporta al jugador, sino desgaste.

Ahora, un par de casos trágicos.



Las negras juegan el peón a c3 y ganan el alfil, clavado por la torre. Y dan mate.



Las blancas dan mate en una jugada: ♖xg6++ El peón en f7 está clavado por el alfil.

Por último, un caso más complicado e instructivo, la clavada como recurso defensivo.



La torre negra ataca los dos caballos. Las blancas se defienden llevando su alfil a e4, clavando la torre.



Pero las negras colocan su dama en b4, clavando a su vez al alfil, al que capturarán.

La doble amenaza

Esta es una acción especialmente destructiva.



La torre se va a comer, inexorablemente, uno de los dos alfiles porque ambos pueden ser defendidos ¡pero no a la vez!

Un ejemplo más frecuente y del que tienes que estar bien atento en las primeras escaramuzas de apertura.



La dama blanca amenaza dos cosas a la vez. Por un lado, apoyada por su alfil, amenaza mate en h7. Por otro lado amenaza a la torre en a8 que es el objetivo que conseguirá, naturalmente.

Cuando la doble amenaza la ejecuta un simple peón, el efecto que produce es desolador para el bando atacado. ¡Un mísero peón atacando a dos piezas! Aunque el peón caiga en el lance, el saldo es rentabilísimo. Y tú ¿crees que es difícil que esto ocurra? Lo es entre buenos y expertos jugadores, pero resulta muy frecuente ver errores en aperturas que concluyen en un **tenedor**. Así se llama esta jugada de peón.



3. cxd4

4. ♖xd4

El error que permite que dos piezas estén en la misma fila separadas

por una casilla, ideal para el «tene-dor».



4. e5!
5. ♖xe5

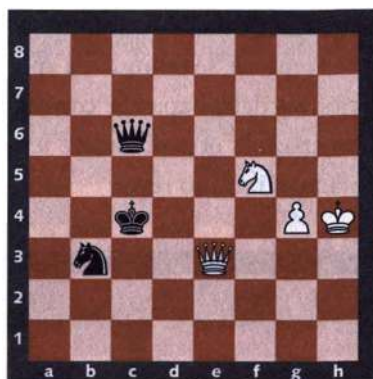
Hay que comerse el peón, pero ahora las negras rematan con otra doble amenaza.

5. ♔a5+



Y a continuación toman el alfil.

El caballo causa pavor entre jugadores poco expertos. Sus amenazas parecen sorprendentes y la peor de todas es su capacidad para dar jaque simultáneo al rey y a la dama. Este ejemplo es sencillo y revelador.



1. ♔xb3+ ♔xb3
2. ♘d4+! ♔c4
3. ♘xc6

Y las blancas ganan coronando su peón.

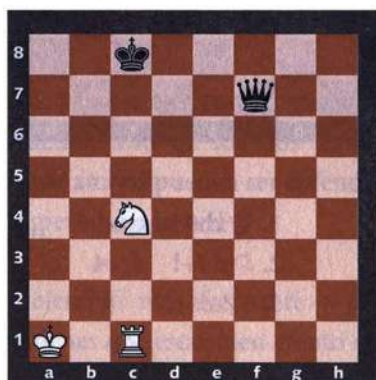
Alekhine, el campeón del mundo, está haciendo una demostración, jugando simultáneas a la ciega contra quince oponentes. Su juego es dominador y de gran precisión. En esto, busca sus cigarrillos y exclama: «¡Qué olvidadizo soy! Me he vuelto a dejar el tabaco en casa».

Jaque a la descubierta

Una de las ideas de ataque más demoledoras que ya vimos al principio del libro.

El secreto está en que la cobertura del rey, la pieza que le cubre del jaque, también es del bando contrario.

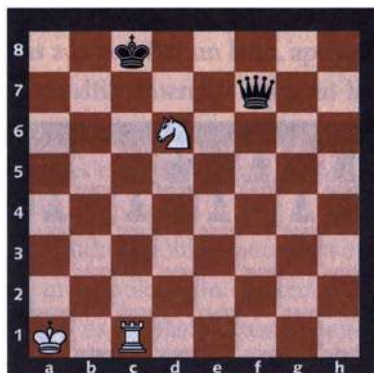
De repente, se levanta esa «protección» y detrás aparece con toda su amenaza la otra pieza que tenía enfilado al incauto rey.



¿Ves lo que te digo? De momento, el rey negro está a cubierto del jaque de la torre, pero ¿quién cubre al rey? ¡el caballo de las blancas! , o sea, el propio enemigo.

Naturalmente, la cosa acaba mal para las negras.

1. ♖d6+



Encima de dar este jaque a la descubierta con la torre, es ¡jaque doble!, también da jaque el caballo, y la dama no puede cubrir a su rey en c7, siendo capturada por el caballo a la siguiente jugada.

Lo peor de esta maniobra (para el bando jaqueado, claro) es que mientras una pieza da jaque, la otra hace de las suyas, pudiendo colocarse donde le plazca, aunque quede amenazada, porque atender al jaque es prioritario.

Así, puede prepararse, por ejemplo, un mate.

El siguiente diagrama retrata una celada en que han caído las negras. Ahora las blancas rematan con un mortal ataque a la descubierta.



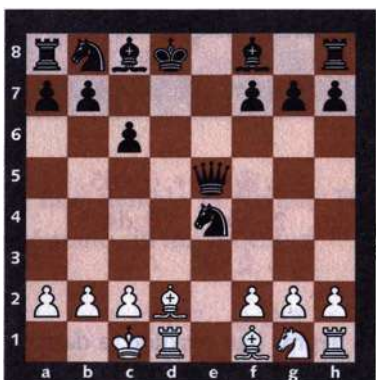
Van a ir apareciendo otros temas tácticos:

1. ♕d8+

¡Sacrificio de dama! Que obliga a ...

1..... ♔xd8

poner al rey en una casilla crítica.
Tema: Atracción del rey.



2. ♙g5+

¡Jaque doble! Que impide atender a ambos.

2. ♖c7



Si las negras juegan 2... ♖d8, las blancas responden 3. ♗e8 ++. Y de todas formas:

3. ♙d8++ ¡mate!

La amenaza atravesando al rey

Damos jaque, el rey se aparta y, entonces, nos comemos una pieza que estaba tapada por el rey. Así de simple y efectivo.

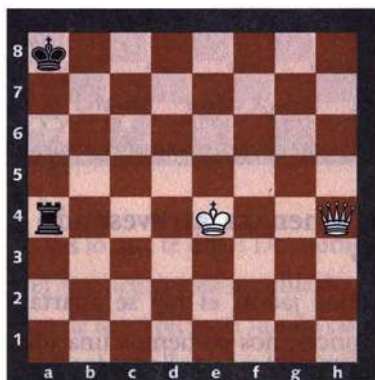
Una vez más, la atención siempre debe ponerse en las líneas del tablero: filas, columnas y diagonales. Observa:



El alfil da jaque al rey, éste se retira y el alfil toma la torre.

Es curioso. Parece un caso especial de clavada, con la incongruencia de que el rey no puede ser clavado.

En este otro caso, ocurre igual.



La torre ha atrapado al rey y la dama de las blancas en la misma fila. Inapelablemente da jaque y captura la dama.

En estos ejemplos, que te muestro para entender bien el tema táctico,

da la impresión de que el bando perdedor es una calamidad y se sitúan mal casi adrede. Bueno, lo normal es que para llegar a posiciones parecidas, el bando ganador ha tenido que urdir una **combinación** más o menos compleja. De la técnica de las combinaciones hablaremos detenidamente más adelante. No obstante, en el curso de estas lecciones has visto ya unas cuantas. Ahora te mostraré otra, muy simple, para terminar de ilustrar este tipo de jaque tan sustancioso.



1. ♔xd5+ ♕xd5
2. ♖c6+ ♔d4
3. ♖xg2

Las negras han perdido la dama.

La destrucción de la defensa

Esta acción ya la conoces. La has visto en varias ocasiones porque es muy frecuente que un ataque directo al rey, bien calculado, sólo sea posible eliminando una o varias piezas defensoras.

Naturalmente, este tema de ataque, como los otros, no tiene que tener como objetivo exclusivo el mate. Cualquier otro objetivo que proporcione ventaja al bando atacante está justificado.

Pero, por ahora, vamos a inspirarnos con un poco de espectáculo porque el tema bien se presta a ello.



Este ejemplo es terrible. Fíjate qué asalto sin miramientos:

1. ♖xh7 ♔xh7
2. ♚xf7 ♜xf7
3. ♙xg6+

y las negras abandonaron. Su defensa ha sido arrasada, aunque no de cualquier manera, sino en el orden necesario.



Esta posición es tan mala para las negras que automáticamente se pone uno a buscar el mate. Como siempre, te invito a detener un momento la lectura para que antes intentes tú hallar la solución.

Datos: las blancas juegan y dan mate en dos, mediante la aniquilación del único defensor efectivo del rey. Piensa.

Contrasta tu solución con este razonamiento:

- 1º: el rey negro está en gran parte inmovilizado por el alfil blanco en g5.
- 2º: el otro alfil, en c4, daría mate tomando el peón en b5 si no fuera por el caballo

negro en b8, que se puede interponer salvando a su rey.

Entonces, la jugada clave es :

1. ♖xb8+

¡la eliminación fulminante del defensor!

1. ♜xb8

Captura tan forzada como inútil.

2. ♙xb5++

Muy semejante es la solución de este otro ejemplo de destrucción de la defensa.



Aquí también se ve de inmediato que la crítica situación del rey negro vaticina un rápido final.

El alfil blanco en e3 amenaza mate en d4. Sólo lo impide el caballo de e8, sostenido por su torre. Luego, ya tenemos el procedimiento.

1. ♙xe8

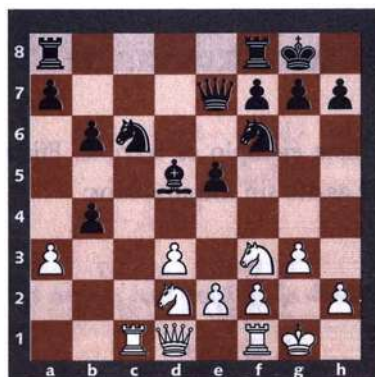
Otra vez , el sacrificio de dama desmantela toda la defensa.

1. ♜xe8

Y , otra vez, la captura forzada que no sirve de nada.

2. ♙d4++

Dejemos ahora los mates. Como ya te dije, este tema de la eliminación del defensor se aplica a todas las situaciones y objetivos. Nada más normal que emplearlo para ganar una pieza. Fijate en este sencillo ejemplo.

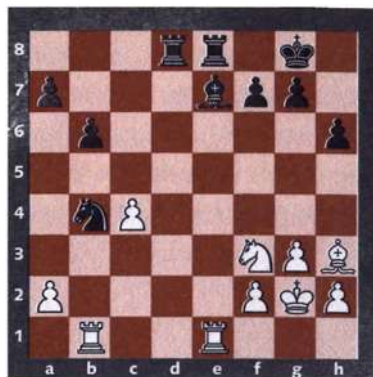


Las negras tienen un caballo amenazado por la torre y mal defendido por su alfil, como ahora se verá.

1. e4

Con algo tan simple, ni sacrificios ni capturas, conseguimos que el caballo se quede sin defensa : en cuanto se retire el alfil nos lo podremos comer.

Por parecidas razones, en el siguiente diagrama, las blancas pueden sacar ventaja.



1. ♖xe7 ♜xe7

2. ♘xb4

Ya lo ves, han obtenido un ventajoso cambio, caballo y alfil por una torre.



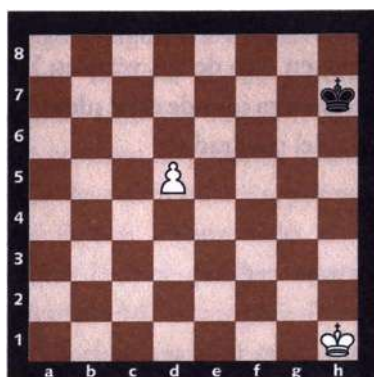
EL MATE DEL REY Y EL PEÓN

Un solo peón puede decidir la partida. Un peón heroico de verdad. Puede ser el único superviviente de una exterminadora batalla, o el único que aún puede moverse. Si es capaz, en los últimos instantes de la partida, de llegar al otro lado del tablero, a su octava fila sin que el rey contrario pueda evitarlo, la victoria es suya. Entonces, como sabes, el peón debe transformarse en otra pieza y, como también sabes, le bastará ser dama, o torre, para dar mate.

Sin ayuda de su rey

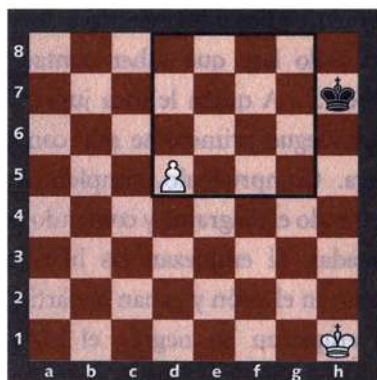
Los casos más sencillos son aquellos en que el rey, bien porque no puede o bien porque no es necesario, no interviene en la maniobra de coronación del peón.

Todo se reduce a saber si el peón llegará a coronar a tiempo, o si es el rey el que llegará a evitarlo a tiempo. Sólo hay que saber contar y saber A quién le toca jugar. El que juegue primero se sale con la suya. Compruébalo, simplemente mirando el diagrama y contando las jugadas. Si empiezan las blancas, coronan el peón y ganan la partida. Si empiezan las negras, el rey se come al peón y la partida es tablas.

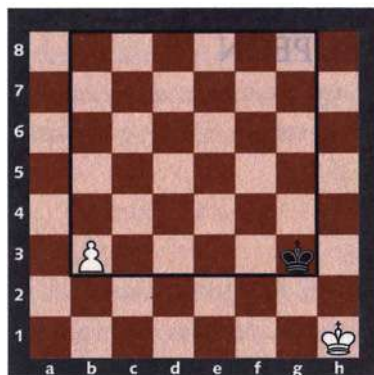


Hay un buen truco para saber enseguida, sin tener que contar siquiera, quién gana la carrera, por alejados que estén los contendientes entre sí y de su meta. Ese truco se llama la **regla del cuadrado**.

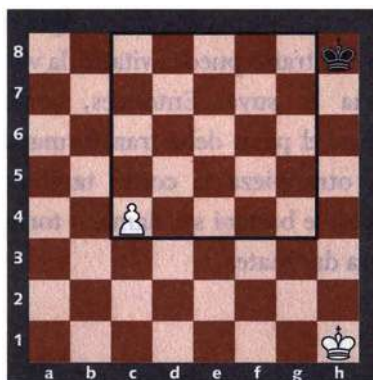
El cuadro o cuadrado de peón es un cuadrado imaginario cuyo lado es la parte de columna que le falta al peón por recorrer hasta el borde del tablero. Esa misma distancia la trazamos en la dirección del rey enemigo. Por ejemplo:



El peón está dentro de ese cuadrado, en uno de sus vértices. Y el rey enemigo ¿dónde está? ¿dentro o fuera del cuadrado?



El peón corona si le toca jugar y el rey está fuera del cuadrado. Haz la prueba mentalmente. Pero si le toca jugar al rey, entra en el cuadrado y llega a tiempo de comerse el peón ¡justo cuando ya es dama y está dando jaque!



Con ayuda de su rey

Esto ya es más peliagudo. Esta sí que es una lucha emocionante de verdad y uno de los fundamentos de la teoría del ajedrez.

Aquí ya no consiste en contar casillas y calcular si nos da tiempo. Aquí hay que conocer muy bien la técnica y los secretos de estas posiciones.

Lo primero que tenemos que hacer es darnos cuenta del problema. Por ejemplo, en esta posición:



¿Qué pretenden las blancas? Coronar su peón con la imprescindible ayuda de su rey, a la vista de la obstrucción que va representar el rey negro. ¿Qué deben hacer las negras? Estorbar todo lo posible y ver si puede echarle el guante al peón.

Ambas preguntas y respuestas nos aclaran la cuestión: esto es una

pelea cara a cara entre los dos reyes. Vamos a olvidarnos por un momento del peón para ver mejor la dinámica de los reyes.



Entre ambos sólo queda una casilla, ninguno de los dos puede avanzar. Esta es una situación de **oposición**. Si el rey blanco va hacia su derecha o izquierda, a e4 ó c4, el rey negro puede seguir poniéndose enfrente, con e6 ó c6, e impedir su paso. Lo mismo le sucederá al rey negro si quiere avanzar. Luego ¿ninguno de los dos bandos puede esquivar al otro y alcanzar el otro lado del tablero? Ésta es exactamente la pregunta que nos da la clave de la solución, porque lo que hemos comprobado es que ambos bandos pueden oponerse **respondiendo** a la jugada del otro, pero si el reto es a ver quién puede rebasar al otro, entonces hay una

respuesta clara y afirmativa: **el que no tiene el turno de juego.**



Es evidente que el rey negro no puede parar el avance del blanco si le toca jugar. Está forzado a ir a un lado o a otro, el rey blanco lo único que tiene que hacer es tirar ¡para el lado contrario! Por ejemplo:

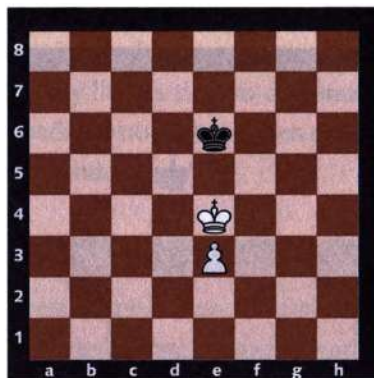
1. ♔e6
2. ♕c5 ♔d7
3. ♕b6 ♔c8
4. ♕a7 ♔c7
5. ♕a8

Tenemos ya clara la regla principal: **cuando sólo hay una casilla entre los reyes, pierde la oposición el que le toca jugar.**

A partir de este descubrimiento, deducimos otras leyes interesantísimas:

Si entre los dos reyes hay dos casillas, gana la oposición el que tiene el turno de juego. Es decir, aplicando la lógica más elemental llegamos a una ley general que nos servirá para todos los casos: **el jugador que tiene el turno pierde la oposición si es impar el número de casillas entre los dos reyes enfrentados.**

Regresemos al problema del mate.



Si ahora nos preguntamos ¿conseguirá coronar el peón? ¡ya sabemos responder! **Depende de quien juegue primero.** Si empiezan las negras ganan las blancas, y si empiezan las blancas entablan las negras. Vamos a verlo.

¿Llegará a ser imbatible el ordenador?

Un maestro de ajedrez tiene una mente bien entrenada, buena memoria y capacidad de cálculo, y sus límites. Pero, sobre todo, **sabe**. Capta, gracias a la experiencia de mil derrotas, cuál es la clave de una posición y a ella dedica sus meditaciones, sin deambular de una a otra idea.

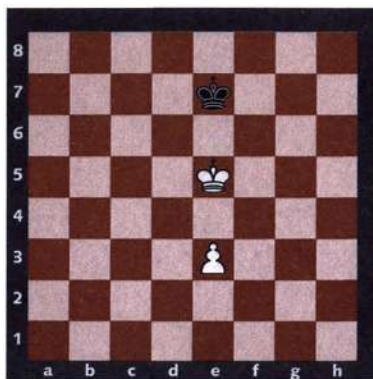
Un programa sabe....lo que le han programado. Es capaz de cálculos vertiginosos, millones de jugadas por segundo ¡una barbaridad! Y, naturalmente, resulta muy superior a la capacidad humana en ese aspecto. Mas esa «fuerza bruta» se queda en nada ante la inmensidad del ajedrez. Ten en cuenta que se calcula en 10^{120} el número de partidas posibles. Así que todo ese esfuerzo de cálculo resulta infinitesimal comparado con lo que queda por averiguar. El ordenador se pierde en rumbos inútiles, es decir, en opciones que el jugador no pierde una décima de segundo en considerar.

El más potente programa actual puede profundizar, o sea, ver por anticipado, todo lo que pueda pasar hasta siete u ocho jugadas por delante. Qué bien. Pero ¿qué sabe de la novena o décima jugada? Hay combinaciones de más jugadas y, sobre todo, planes de juego a largo plazo, basados en una gran comprensión estratégica.

Naturalmente, los programadores están en la tarea. Enseñan a sus «criaturas» a valorar el dominio del centro, el desarrollo, la estructura de peones, el valor de la movilidad de las piezas, etc., lo que, unido al potente ordenador, resulta ser un jugador cibernético muy respetable. Que lo diga Kasparov.

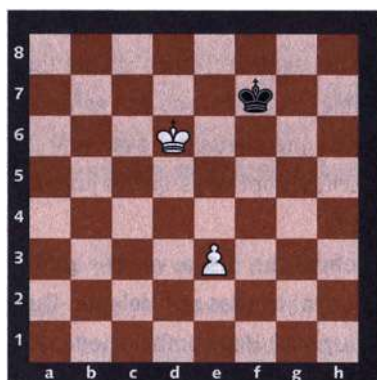
Primero, el caso de que las blancas ya han **ganado la oposición** y las negras van a perder por la obligación de jugar:

- 1..... ♔d6
2. ♔f5 ♔e7
3. ♔e5!



Las blancas vuelven a ganar la oposición. Si 3.e4? , las negras juegan 3... ♖f7 y son ellas las que ganan la oposición.

3. ♖f7
4. ♔d6!



Si 4.e4? , permitiría ♖e7, ganando la oposición las negras.

4. ♖e8
5. e4 ♖d8

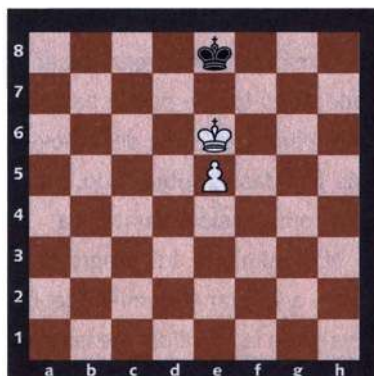


¿Han ganado las negras la oposición?

6. e5

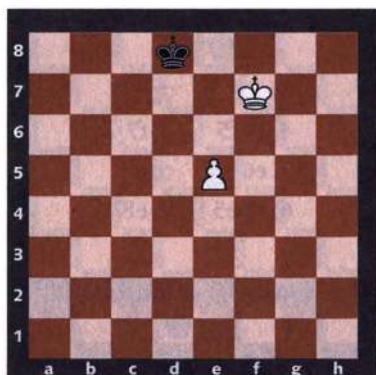
¡No! Las blancas tienen esta jugada posible, sin mover el rey y le devuelven el turno a las negras que deben desviarse.

6. ♖e8
7. ♔e6



Esa es la jugada exacta. Si las blancas hubieran jugado 7.e6? ♖d8 8.e7+ ♖e8 9. ♔e6 hay tablas por rey ahogado.

7. ♖d8
8. ♔f7



Ahora la oposición es lateral y el rey negro no tiene manera de entrar en las casillas de la columna e por las que va a pasar el peón.

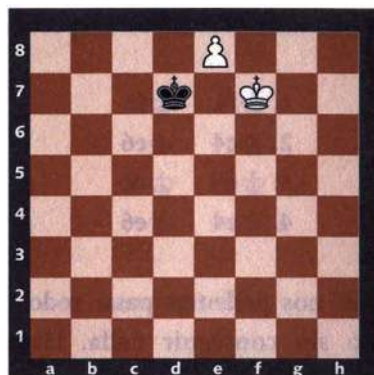
- 8..... ♔d7
 9. e6+ ♔d8
 10. e7+ ♔d7

Anatoli Karpov ganó una vez un torneo por equivocación.

Tenía sólo catorce años y su Federación le consiguió una plaza para participar en un torneo juvenil en Checoslovaquia.

Para su sorpresa, llega a ese país, se presenta, y aquello está lleno de jugadores veteranos, con mucha más experiencia que él. El torneo estaba abierto a todas las edades. Dio lo mismo, Karpov les ganó a todos.

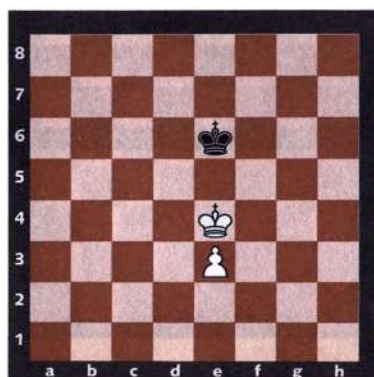
11. e8 = ♖+



Por los comentarios, habrás notado que hay que jugar muy fino, con precisión, si no queremos que nuestra ventaja de peón se quede en nada por un error.

Igualmente verás ahora algunos riesgos que tenemos que sortear con las negras, aunque hayamos ganado la oposición, si queremos empatar la partida.

Partimos de la misma posición.



Las negras acaban de jugar y con ello han ganado la oposición, son las blancas las forzadas a empezar

1. ♔f4 ♔f6
2. ♕e4 ♕e6
3. ♕d4 ♕d6
4. ♕e4 ♕e6

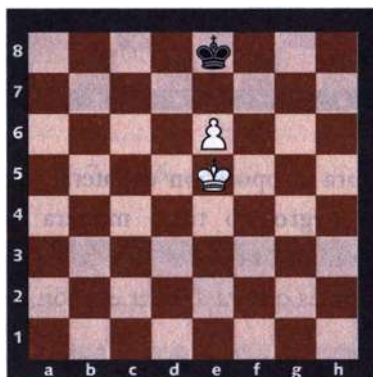
Y así nos podemos pasar todo el rato sin conseguir nada. Hacia donde vaya el rey blanco le seguirá el rey negro. ¿Y si probaran a jugar el peón? Vamos a ver.

1. ♔f4 ♔f6
2. e4 ♕d6
3. e5



Si 3. ♕e3, contestan ♕e5!

- 3.... ♕e7!
4. ♕f5 ♕f7
5. e6+ ♕e7
6. ♕e5 ♕e8!



Remarcamos con signo de admiración (!) las buenas jugadas defensivas de las negras. En este momento, podían haber metido la pata de dos maneras: si hubieran jugado 6... ♕d8 7. ♕d6 ♕e8 8. e7 ♕f7 9. ♕d7 y pierden. Y si 6.... ♕f8? 7. ♕f6 ♕e1 8. e7 ♕d7 9. ♕f7 y pierden también.

7. ♕d6 ♕d8
8. e7+ ♕e8



9. ♔e6

Tablas por rey ahogado.

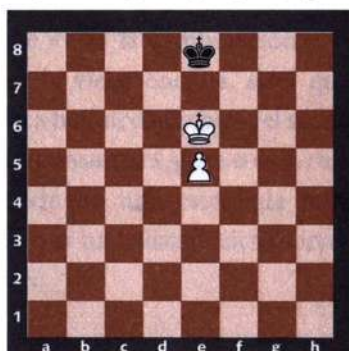
EJERCICIOS



78. ¿Corona el peón según quién juegue?



79. ¿Corona el peón blanco?



80. Juegan las blancas, ¿ganan?



81. Juegan las negras, ¿corona el peón?

EL SACRIFICIO

En muchos ejemplos de este libro has visto que, de pronto, surge una jugada fulgurante, como un rayo, que transforma toda la posición.

Un jugador ofrece al otro una pieza en sacrificio. Puede ser cualquiera, desde la dama al peón. Cuanto más poderosa sea la pieza ofrecida, más difícil le será al oponente no caer tentado en capturarla y, si no advierte el peligro que se esconde en su captura, la tomará. Pero, incluso si advierte ese peligro, aunque «vea» la combinación y lo que se le viene encima, si el que sacrifica ha calculado bien, el sacrificio se consumará, pues o es la culminación de una estrategia profunda, o es un hallazgo táctico irrefutable.



Así terminó una famosa partida.

20. ♔h6 !!

Las negras abandonaron.

Las blancas ofrecían su dama en sacrificio, pero ¿qué pasaba después?

20. gxh6

21. ♖g3++ ¡mate!

Y esta otra:



1. ♞g6+

Sacrificio de caballo.

1. ♞xg6

2. ♖xh7+



Sacrificio de dama.

2. ♛xh7

3. ♖h5++ ♚mate!

Bobby Fischer ganó a Spassky el campeonato mundial y los rusos tuvieron muy mal perder. No fue cosa de Spassky, todo un caballero, sino de sus ayudantes, que no daban crédito a su derrota. Argumentaron que Fischer había jugado sucio, tratando de desequilibrar a Spassky con «dispositivos electrónicos y sustancias químicas» y exigieron un análisis del sillón de Fischer y de la lámpara que iluminaba el tablero. El árbitro no tuvo inconveniente en atender sus peticiones. Se desmontaron ambas cosas y en la lámpara hallaron... dos moscas muertas.

Veamos una posición más compleja y más rica en posibilidades. El tema táctico es la clavada y la ejecución se basa en un sacrificio.



¿Qué bando gana? A primera vista ni eso está claro. Más todavía te sorprenderá saber que las blancas van a dar mate en tres jugadas.

Antes de descubrirete la secuencia, te indico las claves. La torre blanca en g3 está clavada, si se mueve, la dama negra toma a la blanca. Pero el peón negro en e6 también está clavado por la torre blanca en e1. Cuando el primer jugador vio todo esto, pensó y jugó:

1. ♖xg7

¡Sacrifica la dama! La cambia por la torre.

1. ... ♔xf2

2. ♖g8+ ♔e7



3. ♘d5++ ¡mate!

En muchos de los lances de sacrificio, el jugador que lo realiza parece haber encontrado un mágico abre-latas que desatasca todo el problema. Basta ese hallazgo, el primer golpe, para que todo el montaje del oponente se derrumbe.



La posición de las negras no parece muy buena, pero ¿cómo hincarle el diente? La clave está en que el alfil blanco no quiere tomar la dama negra porque, entonces, la torre negra tomaría la dama blanca y luego los peones. Pero, resulta que les toca jugar a las blancas, y hallaron ...

1. ♖d8+

¡Sacrificio de torre!

Ahora las negras no pueden tomar esa torre con la suya porque perde-

rían la dama (1. ... Txd8 2. Axc5)
y tienen que tomar con el rey.

1. ♔xd8

Y entonces vino la sorpresa final.

2. ♖b7+



¡Doble amenaza ganando la dama!

A ver si te gusta este otro modelo
de sacrificio.



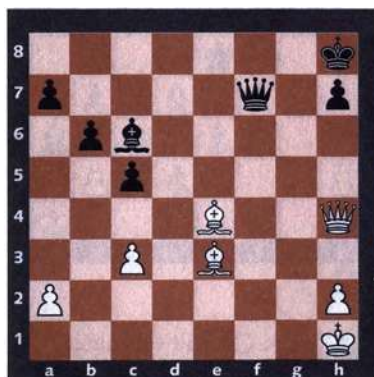
Antes de ver las jugadas, mira la
posición con detenimiento; a lo
mejor encuentras la maniobra.

La clave de todo es que el rey
negro está en muy mala posición,
realmente no se puede mover, las
balas le pasan silbando, y su ejér-
cito está muy bloqueado para
echar una mano. Entonces, las
blancas encontraron el «abrela-
tas»:

1. ♕xe5+ dxe5

2. ♙c5++ ¡mate!

Una vez visto no parece tan difícil.
También el próximo te parecerá
sencillo de ejecución. Pero aunque
te anticipe que el alfil negro dará
mate, no es fácil que lo veas. Es ver-
dad que tiene clavado al alfil blan-
co, pero éste tiene la defensa de la
dama. Tú ¿qué harías? Les toca
jugar a las negras.



1.  f1+

Primero, con este jaque, obliga a un alfil a bloquear a su propio rey.

2. ♙g1 ♔f3+

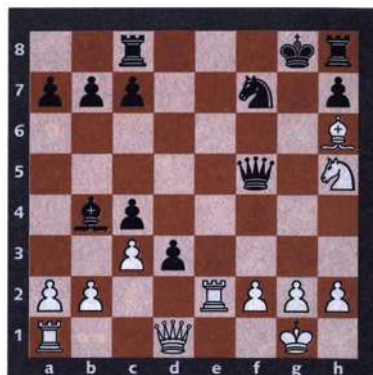
Ahora sacrifica la dama para situar al otro alfil en la casilla que le conviene.



3. ♖xf3 ♖xf3++ ;mate!

¡Brillante!

El siguiente caso de sacrificios es otro ejemplo de cómo definir un mate que ya se intuye por lo crítico de la posición.



Hay varias amenazas. Las negras atacan el caballo, el alfil y la torre, ésta con un peligrosísimo peón. La dama blanca no puede acudir en auxilio de sus piezas porque está bloqueada por su propia torre. Pero, eso sí, las blancas están viendo una posibilidad: quizás puedan dar mate al rey negro con el típico mate del alfil y caballo, esto es si logran situar su caballo en f6. Pero ¿cómo lograrlo? Tendría que desaparecer de ahí la dama negra.

Antes de ver cómo se soluciona este embrollo, intenta encontrar tú las jugadas. Te he dado las claves, y añadiré que las blancas deben sacrificar dos piezas.

1. ♖d8+ ♜xd8

2. ♔g4+ ♚xg4



3. ♘f6++ mate

El punto débil de las negras era precisamente su dama, que no estaba defendida y se vió obligada a tomar la dama blanca.

Este ejemplo es muy sencillo y nos enseña otra ventaja que podemos obtener de un sacrificio : ganar un tiempo.



Las negras tienen el turno de juego y podrían ganar coronando su peón libre en a3, pero ¿les dará tiempo? Porque las blancas amenazan mate con ♙xg7.

1. ... ♙xf5

Toman el caballo. Un sacrificio de dama muy eficaz. Aunque sea capturada con 2. ♙xf5, luego juegan

Utiliza tu cerebro y el del ordenador

Pese a todas las limitaciones de los juegos de ordenador, la utilidad de éstos para los ajedrecistas es sobresaliente. Están a tu disposición, cuando quieras, a la velocidad de juego que quieras, te dan la ventaja que quieras, te orientan, te aconsejan, te analizan la jugada; en resumen, te diviertes, te entrenas y aprendes.

Además de todo eso, almacena datos. Puedes tener miles de partidas, una biblioteca entera, en el ordenador, y todas las variantes de apertura con millones de movimientos. Como experimento, ya se ha jugado «chuleta» en mano, es decir, cada jugador provisto de su ordenador.

las negras a2 y el peón corona inevitablemente.

Por último, otro tipo de casos de sacrificio : el de nuestras propias piezas, cuando estorban.

Ya te habrás dado cuenta de que la movilidad de las piezas depende de las obstrucciones del contrario, pero también de las de nuestras piezas. Por eso, a veces, la solución es que las liquide el enemigo, si quiere

Aquí se ve muy facilito el tema.



Las blancas darían mate con la dama en g7 si no fuera porque le estorba su propia torre. Y si la torre juega ♖g8+, la dama negra la captura y ya no hay cómo dar el mate. Así que la solución es

1. ♕h7+ ♖xh7
2. ♖g7++

Este típico ataque al enroque por parte de las blancas, tropieza con el mismo inconveniente, su alfil coopera en cierto sentido pero estorba en otro.



1. ♖eg5

El caballo amenaza al peón en h7 y el alfil amenaza situarse en d4, enfilando a la dama y a la torre negras.

1. ♖d6

Así se aborta la amenaza del alfil que ya no les sirve a las blancas mas que de estorbo.

2. ♖c4! **Abandonan**

¡Perfecto! Al desplazarse el alfil, sacrificándose, la dama blanca es imparable.

EJERCICIOS



82. ¿Qué maniobra de clavada permite a las blancas ganar una pieza?



83. ¿Qué maniobra de clavada tienen las negras?



84. Las negras juegan. Quieren acorralar a la dama con la torre pero un caballo lo impide. ¿Cómo lo consiguen?



85. Las negras juegan y destruyen la débil defensa del enroque.



86. Las blancas dan mate en tres jugadas.



87. Las blancas dan mate en tres jugadas.

EJERCICIOS



88. Las blancas pueden dar mate en una, pero es el turno de las negras y con un brillante sacrificio ganan enseguida.



89. Con un sacrificio de dama, las blancas dan mate en dos jugadas.



90. Las negras juegan. Con una sola jugada de doble amenaza las blancas abandonan.



91. ¿Qué jugada de las blancas, de doble amenaza, obliga a rendirse a las negras?



92. Las blancas dan mate en tres jugadas.



93. Las blancas dan mate en tres jugadas.

SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS

PÁGINA 32

1. Dama ataca a caballo, peón y dama.
2. Alfil ataca a rey y torre.
3. Torre ataca a torre, caballo y dama.
4. Peón de rey ataca a peón. Peón de alfil de rey ataca a caballo.
5. Rey ataca a peón y caballo
6. Aunque el caballo alcanza a la dama, la torre y un peón, en realidad no amenaza nada porque si se mueve deja a su rey en jaque de alfil.

PÁGINA 33

7. Caballo salta a derecha o izquierda de su rey.
8. Dama blanca avanza por la diagonal blanca hasta la casilla del peón torre de rey.
9. Dama por diagonal hasta casilla de caballo de dama.

10. Alfil por diagonal negra hasta casilla de columna de alfil de dama.
11. Torre negra en columna de alfil va hasta la fila donde está el rey blanco.
12. Peón blanco de alfil avanza un paso.

PÁGINA 34

13. Peón blanco avanza dos pasos.
14. Peón blanco captura al peón negro.
15. Dama captura a peón.
16. Dama captura a peón.
17. Dama blanca, o torre blanca, captura a torre negra.
18. Alfil negro captura al alfil blanco.

PÁGINA 38

19. Ningún enroque es posible. Ambos reyes están en jaque, lo cual tampoco es posible: posición ilegal.

20. Ambos bandos pueden enroscarse en corto pero no en largo.
21. Sólo las blancas pueden enroscarse en corto.

PÁGINA 41

22. Peón corona y promociona a Dama o torre.
23. Peón corona tomando la torre y promociona a dama o torre.
24. Peón corona y promociona a caballo. Como amenaza a la vez al rey y la dama, comerá a ésta y conseguirá tablas. Si promociona a otra pieza, la dama blanca consigue mate.
25. Las negras se enrocan.
26. Si juegan blancas, peón corona... y si juegan negras, la torre baja a la fila del rey blanco.
27. Peón captura a caballo, corona y promociona a torre o dama.

PÁGINA 56

28. Rey ahogado.
29. Rey ahogado.
30. 1.... a1=♚++
31. Material insuficiente.
32. 1....♚h1+ 2. ♖xh1, tablas.
33. 1....♚c1++

PÁGINA 57

34. Rey ahogado.
35. Material insuficiente.

36. 1... ♚a1+ 2. ♖h2 ♚h8+, etc. Jaque perpetuo.
37. 1....♖a2+ 2. ♖b1, etc. Jaque perpetuo. Si 2. ♖a1, las negras hacen ♚a2++
38. El rey negro siempre repite ♖g8 y ♖h8 y si las blancas hacen h7 es tablas por rey Ahogado.
39. 1...g5++

PÁGINA 64

40. 1. ♙f6 y gana el caballo.
41. 1. 0-0-0 y toma el caballo.
42. 1. ♚e7 y toma el caballo.
43. 1. d4 y gana el alfil o el caballo.
44. 1. ♖d3 y toma el alfil o el caballo.
45. 1. ♙xa7+ y gana la dama.

PÁGINA 65

46. 1. ♚d5 y gana la torre.
47. 1. ♚h1+ y gana la torre.
48. 1. ♙e4 y gana la dama
49. 1. ♙d4 y gana los dos caballos.
50. 1. ♚a4+ y gana la dama.
51. 1. ♚b6+ y gana el alfil.

PÁGINA 96

52. 1. ♚b7 ♖a4 2. ♚a8++. Busca otros.
53. 1. ♖f3 ♖h3 2. ♚h5++
54. 1. ♚dd4 ♖e6 2. ♚a4 ♖e5 3. ♚h4 ♖f5 4. ♚a5+ ♖g6 4. ♚b4 ♖f6 6. ♚b6+ ♖e7 7. ♚a7+

♙f6 6. ♖b6+ ♙e7 7. ♖a7+
♙d8 8. ♖b8++

PÁGINA 97

55. 1. ♖f3 ♙g4 2. ♙f2 ♙g5 3.
♖g1+ ♙h4 4. ♖g2 ♙h5 5.
♖h3++

56. 1. ♖a4 ♙f5 2. ♖h5+ ♙g6 3.
♖b5 ♙f5 4. ♖a6+ ♙e7 6.
♖b7+ ♙d8 6. ♖a8++

57. 1. ♙c3 ♙e4 2. ♖e1+ ♙d5
3. ♖a5+ ♙c6 4. ♖e6+ ♙d7 5.
♖a6 ♙c7 6. ♖e7+ ♙d8 7. ♖a8
♙c8 8. ♖e8++

58. 1. ♖b5 ♙d8 2. ♖b8++

59. 1. ♙f4+ ♙g6 2. ♖f5+ ♙g7 3.
♙g5 ♙g8 4. ♙g6 ♙h8 5.
♖f8++

60. 1. ♖h7 ♙d8 2. ♙d6 ♙c8 3. ♙c6
♙b8 4. ♙b6 ♙a8 5. ♖g7 ♙b8
6. ♖g8++

PÁGINA 98

61. 1. ♙f6 ♙g8 2. ♖a7 ♙h8 3.
♖g7++

62. 1. ♙e8 ♙b8 2. ♙d8 ♙a8 3. ♙c7
♙a7 4. ♖a1++

63. 1. ♖d7+ ♙h6 2. ♖e7 ♙h5 3.
♖h7++

64. 1. ♙g4 ♙e8 2. ♙g5 ♙f8 3. ♙g6
♙e8 4. ♙c8 ♙f8 5. ♙d8 ♙g8
6. ♙e7 ♙h8 7. ♙d6 ♙g8 8.
♙e6+ ♙h8 8. ♙e5++

65. 1. ♙f4 ♙h7 2. ♙d3+ ♙h8 3.
♙e5++

66. 1. ♙d7 ♙b8 2. ♙a6+ ♙a8 3.
♙c6++

PÁGINA 111

67. 4. ♙c3, porque desarrolla una pieza, defiende al peón y presiona sobre el centro.

68. 3... ♙c6: desarrolla pieza, ataca el centro, obligando a retirarse a la dama que gasta así un tiempo.

69. No. Las negras responderían 4... ♖g5, planteando una doble amenaza, al caballo y al peón g2.

70. No. Es un ataque prematuro. Las negras pueden jugar d5, parando el ataque, ocupando el centro y desarrollando.

71. No. Las blancas pueden jugar d4 y luego ♙xh6.

72. Las negras están debilitadas en el centro, tienen piezas sin capacidad de juego y el rey está expuesto en el centro, sin enrocar. Las blancas disponen de un ataque fulminante: 1. ♖xe4+! Y las negras no pueden tomar la dama, ♙xe4, porque, entonces: 2. ♙xf7++

PÁGINA 118

73. Desarrolla pieza, facilita el enroque y evita el jaque de dama en h4.

74. No, porque descompone el flanco de dama. Las blancas pueden responder ♙c3, ♖f3 o bien, a4; todas, son jugadas que aprovechan la debilidad creada con ese avance de peón.

75. Este ejercicio se desarrolla en los dos diagramas siguientes, formando una secuencia. Ahora, lo principal es ver, como en el caso anterior, que los peones no se deben

avanzar alegremente, dejando abiertas vías de ataque a su rey. Es suficiente respuesta que el baluarte negro en f7 ha sido indebidamente desmontado.

76. Las blancas amenazan penetrar con la dama : ♖h5. Las negras no lo pueden evitar, ni rehusar el sacrificio de caballo, porque este saltaría a f7, con doble amenaza.
77. 1. ♖xg5+ ♘e8 2. ♖h5+ ♘e7 2. ♖e5++

PÁGINA 149

78. No. El rey blanco siempre cazará al peón, está dentro del “cuadrado”.
79. El peón blanco corona si le toca jugar. Aunque el rey negro está dentro del “cuadrado”, su propio peón le obstruirá la caza.
80. Sí, aunque las negras hayan ganado la oposición, el rey blanco en la sexta fila ya ha cumplido su misión : 1. ♘d6 ♘d8 2. e6 ♘e8 3. e7 y el peón consigue coronar.
81. No, aunque las blancas han ganado la oposición y el rey está en la sexta fila, en la columna de torre la regla no se cumple. No hay forma de expulsar al rey negro del rincón: 1. ... ♘g8 2. ♘g6 ♘h8 2. h6 ♘g8 4. h7+ ♘h8 5. ♘h6, tablas por ahogado.

PÁGINA 158

82. 1. ♖d8+ ♘xd8 2. ♖xe4
83. 1.... ♙h4, si las blancas deshacen la clavada con 3. ♖xh4, entonces 2.... ♖e3++
84. 1... ♙xf2+! 2. ♘xf2 ♖h4. Clavado el caballo, la dama no tiene escapatoria.
85. 1.... ♖xh2+! 2. ♘h2 hxg3+ 3. ♘g1 ♖h1++
86. 1. ♖d8+ ♖xd8 2. ♖xd8+ ♙xd8 3. ♖f8++
87. 1. ♖xa8 ♖xa8 2. ♖d8 ♖xd8 3. ♖xd8++

PÁGINA 159

88. 1.... ♖h1+ 2. ♘h1 ♙f3+ 4. ♘g1 ♖d8+ y dan mate a la siguiente.
89. 1. ♖c6+ bxc6 2. ♙a6++
90. 1.... ♙g1
91. 1. ♖d8+
92. 1. ♖xg6+ fxg6 2. f7 ♖xf7 3. ♖h8++
93. 1. ♖xh7+ ♘xh7 2. hxg5+ ♘g8 3. ♙e7++

Lo principal

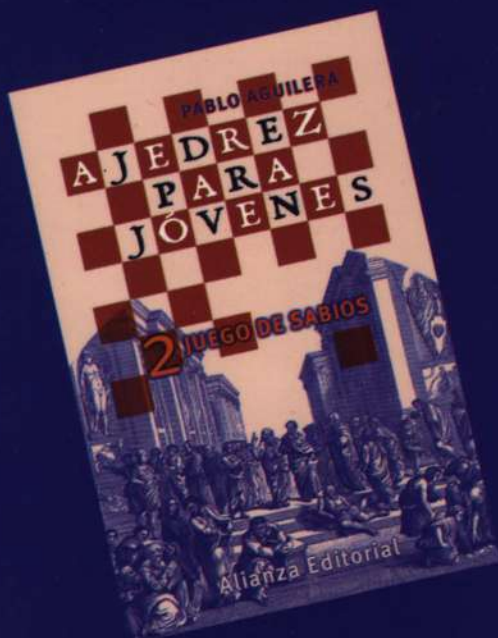
Has acabado de leer este libro. Lo has entendido todo y has hecho los ejercicios. ¿Qué te falta? JUGAR. Por supuesto, jugar. **La práctica es lo principal.** El libro, éste primero y los siguientes, te van a ayudar pero, sobre todo, juega.

Juega, preferiblemente, con oponentes más fuertes que tú. Juega sin miedo. Perder una partida es ganar una lección.

Entra en acción con tus piezas, dale vida a tus ideas, con decisión y valor. Derrocha tu creatividad, confía en ti.

El ajedrez te brinda una gran ocasión para disfrutar y desarrollar tus mejores cualidades.





Ningún otro juego es capaz de ofrecer tanta emoción y misterio como el ajedrez. Aunque aparente ser el reino de lo evidente y del estricto cálculo, basta con interesarse un poco en su desarrollo, para sentirnos transportados a un mundo lleno de sorpresas y de fantásticas e inagotables ideas. **AJEDREZ PARA JÓVENES** es una obra en tres volúmenes dirigida a los que, no conformes con el indudable placer que proporciona jugar una partida con los suyos, aspiran a jugar una simultánea con un gran maestro y quizás sueñan, ¿por qué no?, con llegar a ser uno de ellos. Este primer volumen, **JUEGO DE HÉROES**, presenta, en un lenguaje especialmente dirigido a los jóvenes, los fundamentos indispensables que son necesarios para llegar a ser un jugador competente. Quien libra sus primeros combates en el tablero es un héroe, y como tal juega y lucha: a sabiendas de que perderá, no se arredrará ante nada ni ante nadie. Una y otra vez insistirá en sus embates valerosos con el mismo ánimo de aquellos románticos maestros capaces de sacrificar la totalidad de su arsenal por un mate, ante la certeza de que, en alguna ocasión, su tenacidad se verá recompensada. Desde el primer contacto con el tablero, pasará a engrosar el grupo de los que conciben el ajedrez como un juego de valientes para quienes la palabra sacrificio carece de significado.



3432349
ISBN 84-206-4533-8



FRR