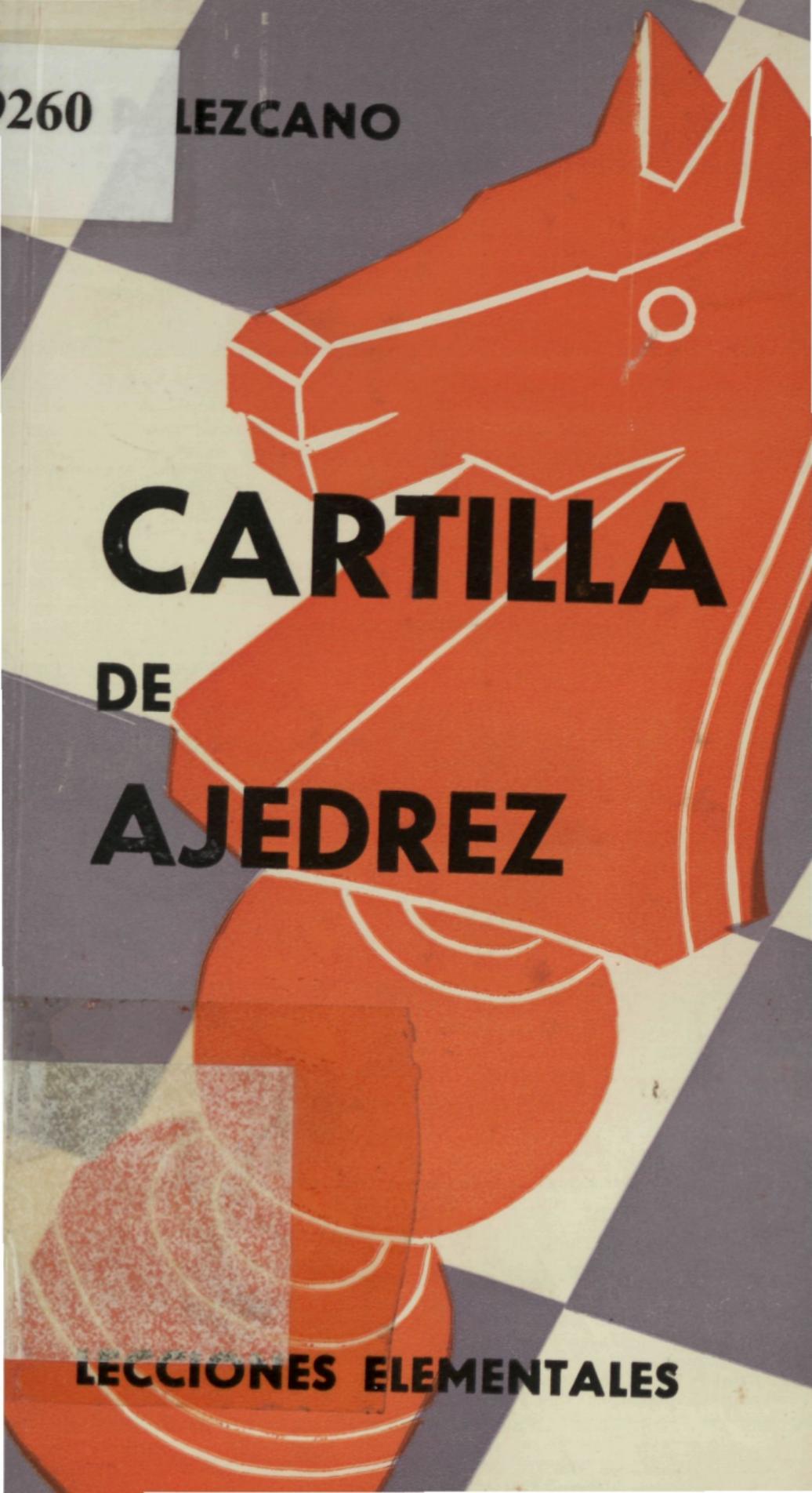


260

LEZCANO

The cover features a large, stylized orange chess knight (horse) with white outlines, set against a background of grey and white checkered squares. The knight is positioned in the upper right quadrant, facing left. The text is overlaid on the knight and the background.

CARTILLA
DE
AJEDREZ

LECCIONES ELEMENTALES

**DONACIÓN
FRANCISCO
MAYOR**



CARTILLA DE AJEDREZ

S-2

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA	
LAS PALMAS DE G. CANARIA	
Nº Documento	<u>93586</u>
Nº Copia	<u>559274</u>

Depósito Legal G. C., 36-1970

Imprenta Lezcano. Paseo de Tomás Morales, 17
Las Palmas de Gran Canaria



1 UN POCO DE HISTORIA

El juego de ajedrez tiene miles de años de edad. La India, la China y otros países pretenden ser la cuna de su nacimiento. Lo cierto es que el ajedrez apareció como un juego que simulaba una batalla entre dos ejércitos uniformados de dos colores distintos que se movían en un pequeño campo de batalla cuadrangular. Como en las guerras de verdad existen en él infantería (los peones), caballería (los caballos), torres bordeando cada campamento, reyes, reinas, etc.. El ajedrez no ha sido como hoy en todas las épocas y en todos los países, sino que ha ido adaptándose al estilo de guerrear de

cada circunstancia. Así vemos que en la isla de Ceylán las torres de ajedrez han sido sustituidas por las naves, porque los barcos fueron siempre los bastiones defensivos de la isla. El alfil aún conserva el nombre persa que significa «elefante», porque este gran paquidermo era el tanque blindado de aquellas batallas. Así mismo durante la Edad Media, cuando los papas y obispos intervinieron en las guerras políticas, se reflejó su actividad en el ajedrez, y el alfil aún se llama en inglés «bishop», obispo. Nosotros hablaremos de táctica y estrategia explicando nuestro juego, igual que si fuéramos generales; pero afortunadamente el ajedrez ha conservado de las guerras sólo el nombre de sus personajes, el ardid de sus celadas y la caballerosidad de la antigua nobleza. Nuestras incruentas luchas no conocen la sangre, aunque sí el sudor de las frentes, y es hoy la actividad más noble, formativa e intelectual de todo el repertorio de juegos humanos.

2

PRESENTACION DE LOS PERSONAJES

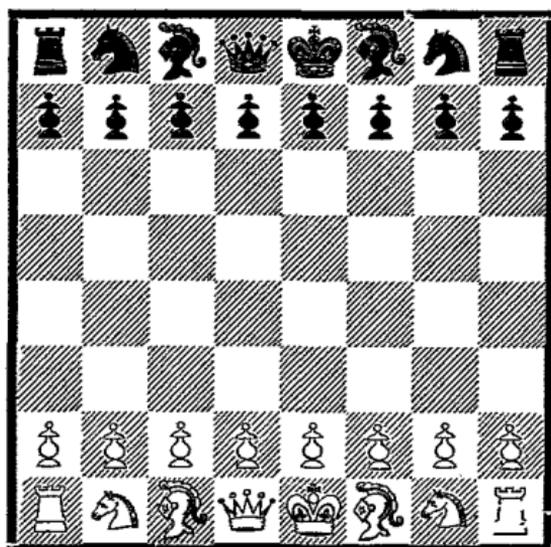
Pero dejémonos de historias.

Os voy a presentar los dieciséis aliados que van a luchar con vosotros sobre un campo de batalla que consiste en un cuadrado dividido en sesenta y cuatro casillas bicolors. Coloquemos el tablero frente a nosotros, de forma que la esquina derecha de nuestro campo sea una casilla blanca. Y conozcamos nuestras piezas: dos torres, dos caballos, dos alfiles, un rey, una reina (que llamaremos desde ahora «dama», con sumo respeto) y ocho peones.



Sus dos majestades son las piezas más altas, el monarca algo más alto que la dama, naturalmente. Fijándonos en la figura 1, las colocaremos en el tablero, cubriendo las dos primeras filas horizontales. Ojo con que el rey quede ocupando una casilla de color contrario al suyo.

FIGURA 1



Una vez colocadas, observaremos que proporcionadas y armónicas quedan dispuestas las piezas. Naturalmente estamos jugando con piezas «Staunton», modelo inglés que ha sido adoptado en las competiciones oficiales. Es el modelo de reglamento; os lo digo por si aún tenéis que comprar vuestro juego. Sabed que existe otro modelo francés, de piezas más torneadas y larguiruchas que resultan un poco inestables, y un tercer modelo, el español, más austero, que acaso debería haber sido elegido internacionalmente, en honor al primer campeón de ajedrez conocido, nuestro compatriota el señor Ruy López. El caso es que, patriotismo aparte, debéis adquirir el modelo de trebejo Staunton inglés, porque así habituaréis vuestros ojos a él y os costará menos trabajo llegar a campeones internacionales.

3

MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Se ha dicho que el pescador de caña y el ajedrecista son los campeones de la paciencia. No es exacto, porque el ajedrecista llena de tantas aventuras imaginarias su larga reflexión que no tiene tiempo de aburrirse. Sin embargo ahora, en la primera fase del aprendizaje, sí es necesaria cierta paciencia. Porque el rey, la dama, la torre, el alfil, el caballo y el peón se mueven sobre el tablero cada uno a su modo. Son por lo tanto seis maneras distintas de moverse que es necesario aprender. Veamos.



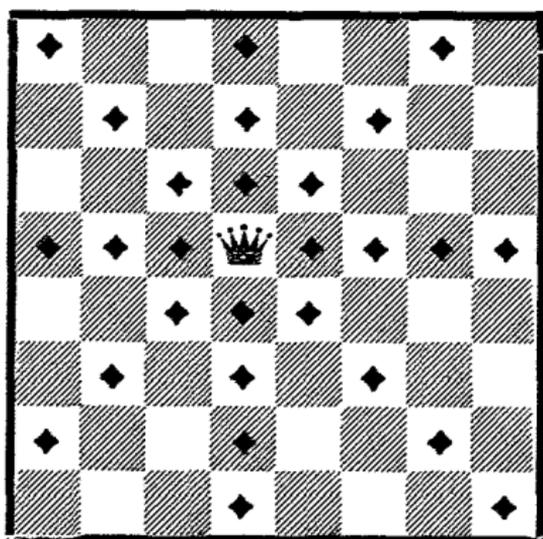
El rey.—Colocado el rey en cualquier casilla central del tablero, vemos que el cuadrado que pisa tiene ocho casillas cercanas que le rodean: cuatro con un lado común a la que el rey ocupa y otras cuatro que la tocan con un ángulo. El rey, naturalmente, puede trasladarse a la que guste de esas ocho casillas. Si no, no sería rey. Puede moverse al cuadro que quiera pero

siempre de uno en uno, paso a paso, con la debida majestad solemne.

Como todas las piezas, puede comer otra enemiga. En ajedrez no se come saltando dos casillas como en el juego de damas, sino que al comer, la pieza agresora ocupa el lugar que ocupaba la víctima. Así que el rey puede comerse cualquier pieza que ocupe una de esas ocho casillas inmediatas, siempre que no esté defendida.

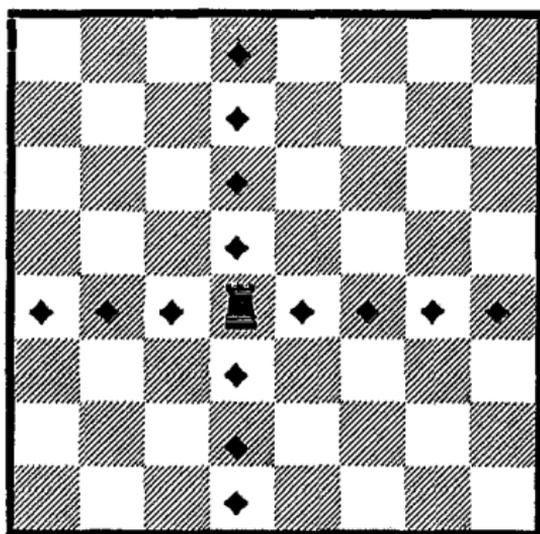
Cuando una pieza enemiga le apunta, de manera que en la jugada siguiente podría comérselo, se dice que le da jaque, y entonces es obligado que el rey huya a otra casilla o se escude «cubriendo» el jaque con una de sus propias piezas. Cuando el rey recibe un jaque y no puede cubrirse ni escapar a otro cuadrado, se produce el mate, y entonces podéis empezar otra partida porque aquella ha terminado. Así pues el objetivo y final de cada partida es dar mate al rey contrario. No está permitido al rey exponerse voluntariamente a un jaque, ponerse bajo la acción de una pieza enemiga ni por tanto comerse una pieza que esté defendida por otra. Es la única pieza que no puede «suicidarse», es decir «sacrificarse», según el lenguaje ajedrecístico.

La dama.—Parece mentira que una dama sea tan poderosa. Esta del ajedrez se mueve en diagonal y en recto a cualquier casilla que guste, por muy lejana que esté.



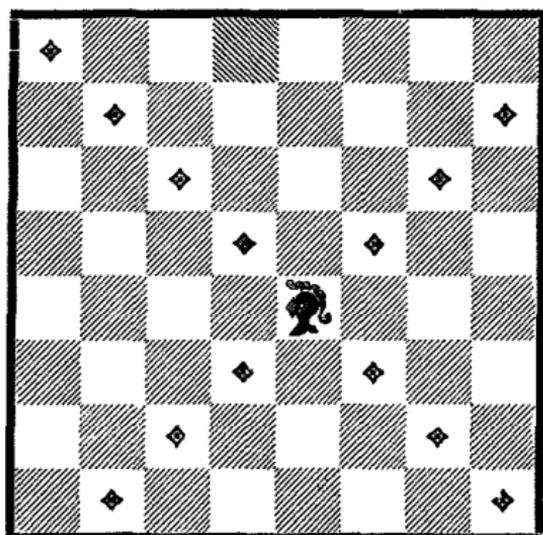
Cualquier pieza enemiga que ocupe una casilla a su paso puede ser capturada. Es la pieza más poderosa. ¡Vaya señora!. Se diría que su nombre proviene de la palabra latina «dama», que significa gamo, porque hay que ver lo que corre.

La torre.—La torre tiene la mitad de fuerza que la dama. No se mueve en dia-



gonal, sino sólo siguiendo las columnas horizontales o verticales a partir de la casilla que ocupa. A su paso puede capturar las piezas enemigas.

El alfil.—Al contrario que la torre, el alfil sólo se mueve en diagonal, siempre en diagonal, así que no puede salirse de las casillas de un solo color en toda la partida. Ahora vemos que los movimientos del alfil y de la torre unidos son los que posee la dama por sí sola.

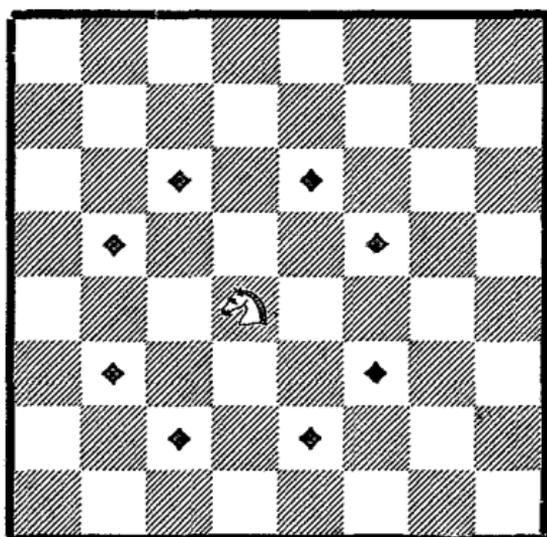


Movimiento del alfil

El caballo.—No puede extrañarnos que el caballo se mueva dando saltos, que sea la única pieza que pueda saltar sobre otra. Pero se diría que es un caballo cojo, porque no salta en línea recta, sino haciendo raras corvetas. De una casilla blanca, salta a otra negra, y al revés. Es necesario que

os fijéis en la figura núm. 8. El caballo salta sobre la casilla inmediata pero no cae en la siguiente, sino en cualquiera de las dos de al lado. Cuidado con los imprevistos saltos de la caballería; dan muchos sustos.

FIGURA 8



Movimiento del caballo

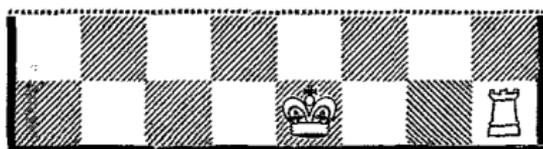
El peón.—Es la única pieza que no puede retroceder jamás. No estaría bien para la infantería de choque. Siguiendo la columna que ocupa, se mueve hacia adelante casilla a casilla, un cuadro cada movimiento salvo a la salida que puede saltar dos si lo desea. Otra excepción existe en el peón: que no come en línea recta según camina. Si topa con una pieza enemiga de frente no puede hacer sino quedarse parado. En cambio come en diagonal, como un alfil, pero sólo sobre los cuadros inmediatos. De ma-

nera que un peón cuando come cambia la columna vertical en que se movía, por la de la pieza capturada. Es la única forma en que puede cambiar su columna de avance. Parece una pieza inofensiva, pero como son ocho por bando, hay que ver la fuerza que tienen. Un gran jugador, Philidor, dijo que los peones eran el alma del ajedrez. Y tienen una virtud singular: cuando consiguen alcanzar la octava fila del tablero, la última en su marcha, entonces se transforman, pueden convertirse en la pieza que deseen. Es como si fuera un ascenso por méritos de campaña. De soldado raso llegan repentinamente a poderosa dama, aunque aún exista otra en el tablero. La única transformación que les está prohibida es la de rey. No pueden convertirse en rey; sería un golpe de estado inadmisibile.

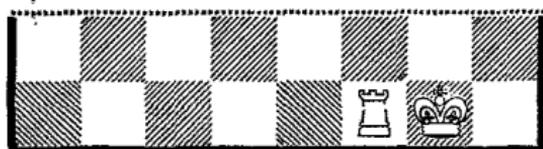
Enroques.—Como la torre se llama también «roque», enrocarse consiste en hacer un movimiento con torre y rey al mismo tiempo de forma que el monarca queda protegido. Es un movimiento raro, el único que puede hacerse en ajedrez con dos piezas simultaneamente. Es necesario fijarse bien en la figura para aprender este doble movimiento. El rey avanza dos casillas hacia una de sus torres y ésta pasa a ocupar la casilla inmediata al rey, saltando sobre él. Como hay dos torres (la del lado del rey y la del lado de la dama) existen dos enro-

ques para el rey: el enroque de rey y el enroque de dama. Para poder efectuarse el enroque son necesarias las siguientes condiciones:

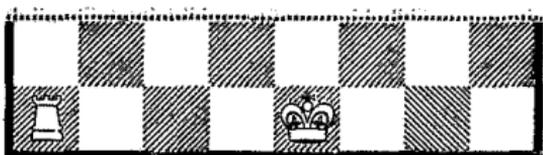
- 1) Que ni el rey ni la torre no se hayan movido anteriormente.
- 2) Que las casillas que median entre ambas piezas estén desocupadas.
- 3) Que ninguna pieza enemiga esté dando jaque sobre cualquiera de las casillas por las que pasa el rey al enrocarse.



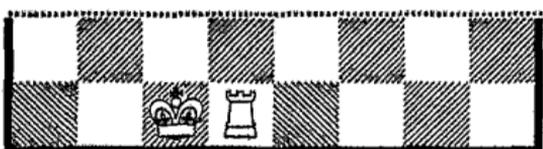
Antes del enroque



Enroque por el flanco de rey



Antes del enroque



Enroque por el flanco de dama

4

NOTACION DE LOS MOVIMIENTOS

Para poder transcribir una partida de ajedrez ha sido necesario convenir un sistema de escritura. Los mismos jugadores en campeonatos deben ir anotando las jugadas de cada partida. No sería posible conservar ni reproducir las partidas disputadas por los grandes maestros ni hacer el más mínimo estudio de teoría ajedrecística si no conociéramos ningún sistema de escritura. Es conveniente pues aprender a «escribir ajedrez» desde este momento para poder nosotros mismos entendernos mejor cuando nos adentremos en estudios más complicados.

Se usan dos sistemas de transcripción en ajedrez: el llamado *descriptivo* que vamos a estudiar detenidamente, y otro llamado *algebraico* que aunque es muy sencillo, renunciaremos a él de momento, porque no existe casi ningún libro de ajedrez que lo emplee. Además aprendiendo uno solo no abusaremos de esa paciencia de pescador de caña que es necesario usar durante el aprendizaje de nuestro juego.

Sistema de notación descriptivo.—Colocadas las 32 piezas correctamente sobre el tablero, vamos a suponer que una línea vertical lo divida por el centro en dos sectores iguales, separando los reyes de sus res-

pectivas damas de compañía. Quedarán señalados así dos campos en el tablero: el flanco de rey y el flanco de dama, a quienes ya debemos empezar a llamar confiadamente por sus letras iniciales: R y D. Para no ser menos, nos referiremos a todas las demás piezas por su primera letra:

P: peón.

T: torre.

C: caballo.

A: alfil.

Pero como cada bando tiene dos torres, dos caballos y dos alfiles, distinguiremos uno del otro según el flanco que ocupan. Habrá, pues, una torre, un caballo, y un alfil de rey y otra torre, otro caballo y otro alfil de dama, en cada bando. Y lo escribiremos de este modo:

TR: torre de rey

TD: torre de dama

CR: caballo de rey

CD: caballo de dama

AR: alfil de rey

AD: alfil de dama.

Ya tenemos un signo distintivo para las piezas mayores. ¿Y los peones? Vemos que, colocados en su lugar de origen, cada peón tiene una pieza inmediatamente detrás de él, como si le sirviera de escudo. Pues bien, cada peón tomará el signo de la pieza que escuden. Empezando por la izquierda si tenemos las piezas blancas, llamaremos nuestros ocho peones de este modo:

PTD: peón de torre de dama

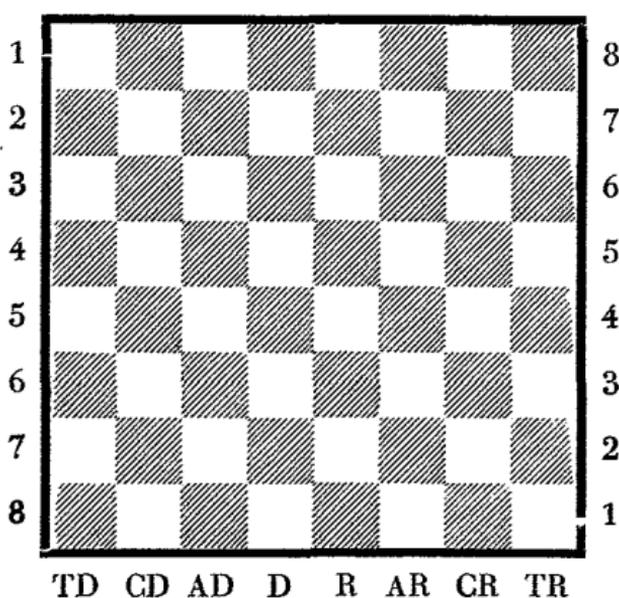
PCD: peón de caballo de dama
 PAD: peón de alfil de dama
 PD: peón de dama
 PR: peón de rey
 PAR: peón de alfil de rey
 PCR: peón de caballo de rey
 PTR: peón de torre de rey.



Ya tenemos la mitad del camino recorrido: mediante dos o tres letras podemos consignar todas las piezas del tablero. Ahora, recurriendo también a unos numeritos, conseguiremos referirnos a cada una de las 64 casillas del tablero, y entonces ya podremos expresar por escrito cualquier jugada.

Veamos cómo se consigue este prodigio.

Lo mismo que los peones toman el nombre de la pieza que tienen detrás en la posición inicial de una partida, usaremos del mismo truco para conocer cada una de las 8 columnas verticales del tablero. Columna de torre de dama, columna de caballo de dama, columna de alfil de dama... etc. Veámoslo claramente en esta figura:



Sin que le hayamos dado permiso, el tipógrafo que compone el libro ha colocado también unos números laterales en este tablero gráfico. Y es que la cosa es de sentido común. Numerando de abajo arriba los ocho cuadros de cada columna queda resuelto el problema de distinguir cada una de las 64 casillas.

Ya podemos decir que sabemos «leer y escribir ajedrez». Ahora es cuestión de coger soltura y no equivocarse al reproducir una partida. Al principio puede parecer complicado o engorroso, pero más tarde, cuando la imaginación se adiestra, es posible seguir por un libro una partida de ajedrez sin necesidad siquiera de ir moviendo las piezas sobre un tablero, del mismo modo que un músico puede silbar una melodía leyendo una partitura.

Es necesario completar esta información añadiendo que existen algunos signos complementarios para indicar ciertos movimientos. Así, cuando una pieza se come a otra enemiga, la acción de comer se consigna con un signo de multiplicar: \times . Por ejemplo: $P \times P$ (peón por peón. o sea: peón come peón). Y así con todas las piezas.

Cuando una pieza da jaque al rey se señala con una cruz: $+$, que se lee: jaque. Y cuando este jaque es jaque mate se escriben dos cruces: $++$. ¿Fácil de recordar, verdad? Es como el signo fúnebre que notificara el regicidio recién consumado.

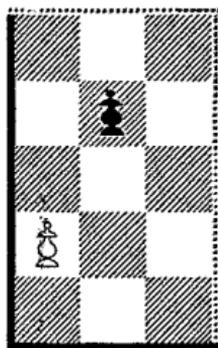
Además, se usa este otro signo: $O-O$ para indicar el enroque por el lado de rey, y este otro: $O-O-O$ para referirse al enroque por el flanco de dama.

Si encontráramos en una partida el siguiente signo:

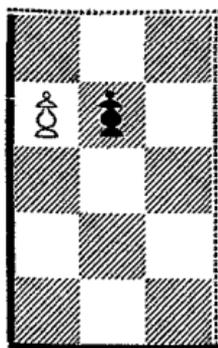
$P \times P$ a. p.

debería leerse: «Peón come a peón al paso». Y aquí aparece una nueva característica del movimiento de los peones en ajedrez que no incluimos en el capítulo 3 para no recargar la memoria. Veamos lo que significa comer un peón «al paso». Toda la teoría de los finales se apoya en el hecho de que un peón, para lanzarse a avanzar hasta la última casilla donde será coronado reina, puede hallar la oposición de un peón enemigo que lo frene en la misma columna o

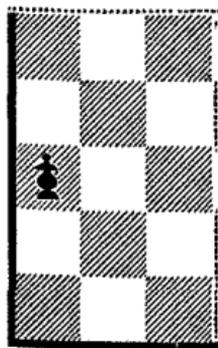
que tenga la opción de comérselo si ocupa una de las columnas contiguas, puesto que ya sabemos que come en diagonal. Pero el privilegio que tiene el peón de avanzar dos cuadrados de un salto cuando sale de su lugar de origen podría burlar esta oposición. Veámoslo gráficamente:



En esta posición, el avance del P blanco está vigilado por el P enemigo, dispuesto a comérselo si se le pone a tiro.



Pero con la facultad de saltar dos casillas desde la primera fila, el P blanco parece haber esquivado a su enemigo y tener ya libre el camino de avance.



Para evitar esta posibilidad, el P negro puede en este caso «comer al paso», que es comérselo como si lo pescase al vuelo, al pasar por la tercera casilla. En la figura aparece el P negro en la posición en que ha quedado después de tomar «al paso» a su oponente.

Ya en posesión de un sistema completo de escritura ajedrecística, vamos a hacer un

pequeño ensayo, reproduciendo una mini-partida.

Coloquemos las piezas y juguemos con blancas contra un contrincante ausente.

1.^a jugada: P4R.

El peón que está delante del R avanza dos pasos. La jugada debería escribirse completa de esta forma: PR-4R (peón de rey a la casilla 4 de rey), pero como ningún otro peón puede ocupar esa cuarta casilla de la columna de rey, la jugada se abrevia.

Bien, pues las negras responden igualmente:

1.^a, P4R.

2.^a jugada: A4AD (Alfil a la cuarta casilla de la columna de alfil de dama).

Las negras contestan: C3AD (el caballo de dama, a la tercera casilla del alfil de dama).

3.^a jugada: D3A (La dama a la casilla 3 de alfil).

Las negras: P3D (el peón de dama avanza un paso).

4.^a jugada: D×PA+ (dama por peón de alfil, dando jaque al rey contrario).

¿Qué ha pasado aquí? La dama blanca, apoyada por el alfil que había sido colocado previamente en 4AD, ha tomado un peón amenazando comerse al rey enemigo, y resulta que este desdichado monarca de cortísimo reinado no puede comerse la dama por estar defendida ni puede ocupar ninguna otra casilla que no esté amenazada por la temible dama. Se ha producido el mate y el final de la partida. Este mate se conoce por el nombre del «mate del pastor».

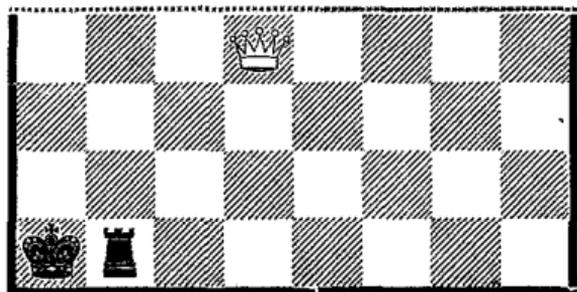
5

DISTINTOS MATES AL REY

Hemos visto un caso de mate en una partida diminuta. Repasemos para familiarizarnos, varios casos de mates con distintas piezas. Ya sabemos que se produce el mate cuando una pieza da jaque a un rey que no puede responder de ninguna de estas tres formas.

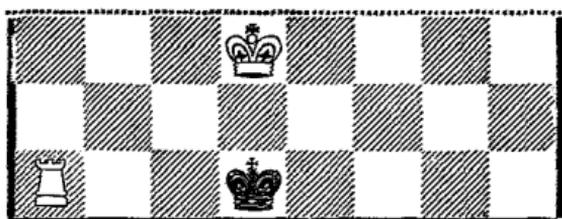
- 1) Comerse la pieza que le da jaque.
- 2) Cubrir este jaque con una pieza propia.
- 3) Ocupar otra casilla libre que no esté amenazada.

Veamos un ejemplo de jaque fácilmente evitable:



La dama blanca da jaque al rey negro (va a comérselo en la próxima jugada). Pero el rey negro puede salvarse de dos formas distintas: a) Ocupando la casilla 2T, y b) Cubriendo el jaque con su torre, que se colocaría en la casilla 2C.

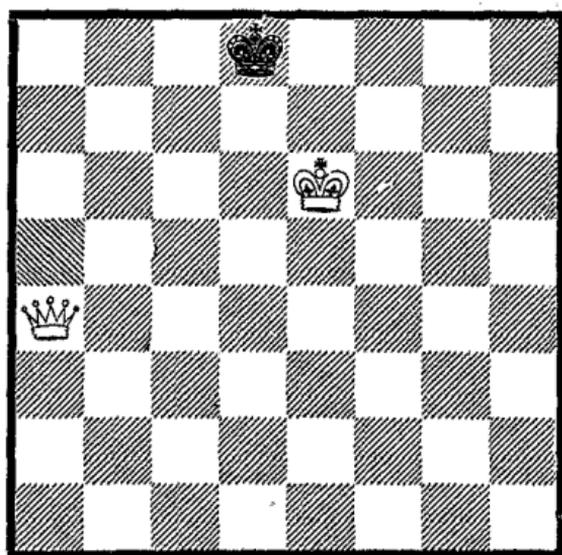
Se produciría el mate, en cambio en esta posición:



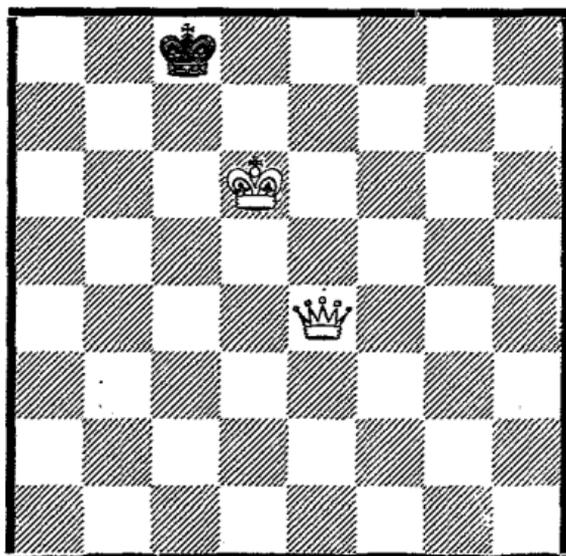
Porque cualquiera de las tres casillas que el rey negro podría ocupar frente a él, están dominadas por el rey blanco, y sus dos cuadros laterales los amenaza la torre enemiga. Haga lo que haga, perecerá en la próxima jugada.

Pondremos ahora varias posiciones en las que siempre las blancas pueden dar mate al rey en una sola jugada. Pensad un poco y acertad la jugada, antes de que lleguéis al final del capítulo, donde comprobareis las soluciones.

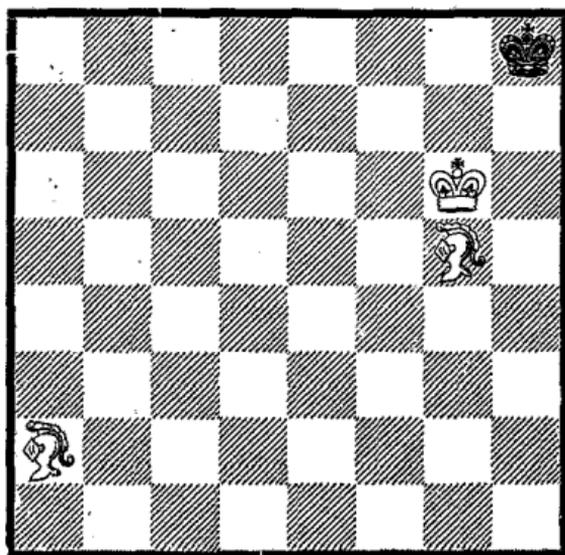
NUM. 1



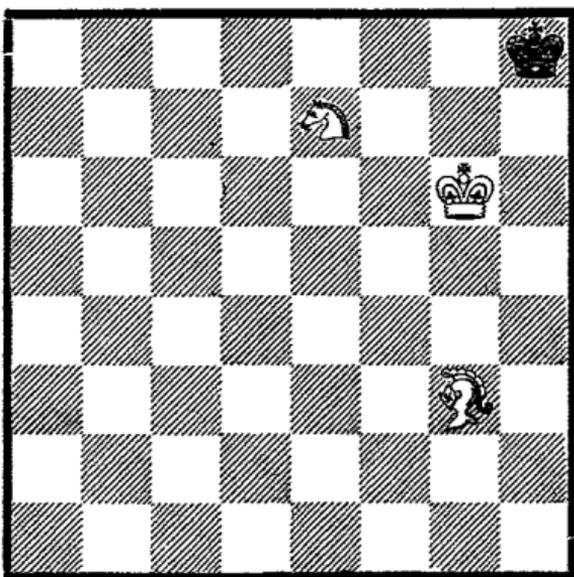
NUM. 2



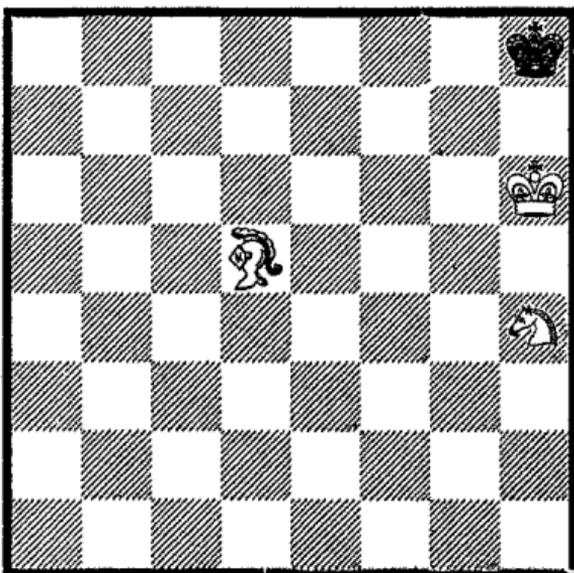
NUM. 3



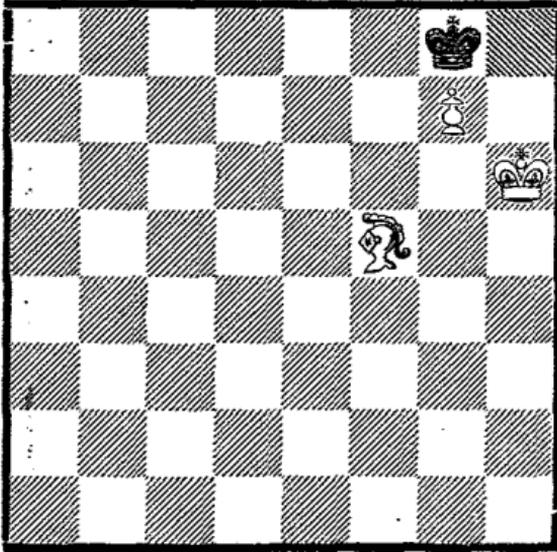
NUM. 4



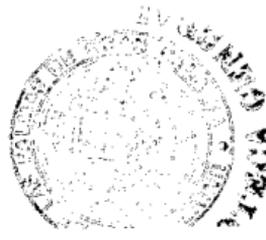
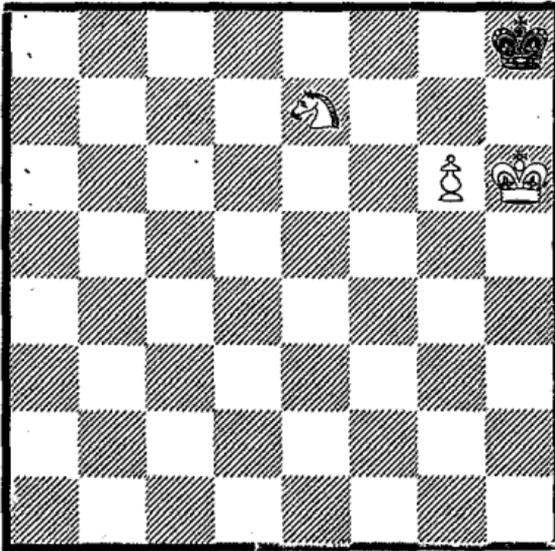
NUM. 5



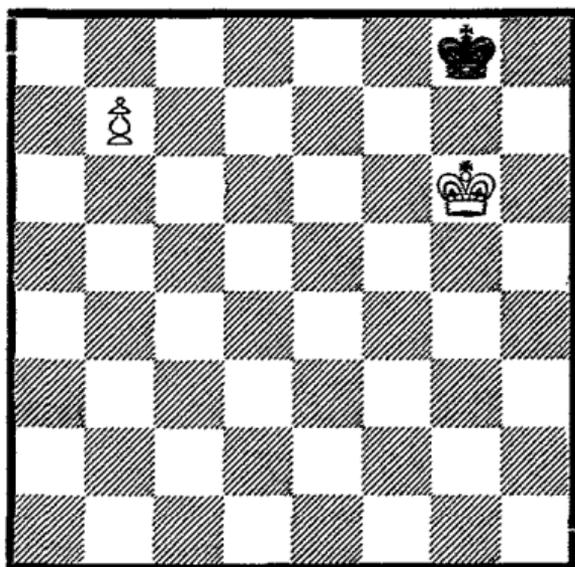
NUM. 6



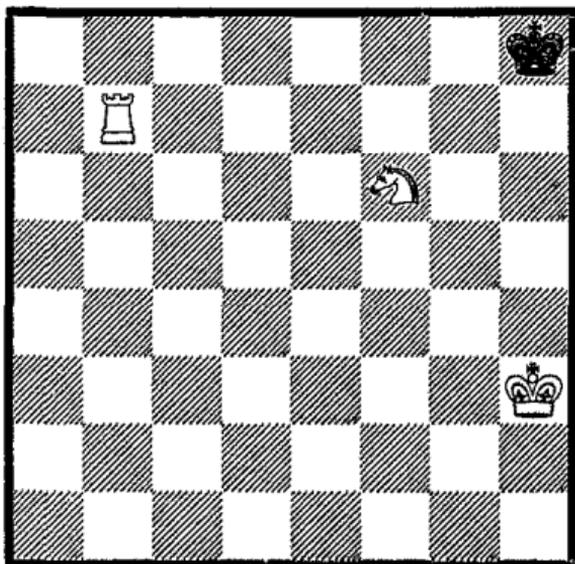
NUM. 7



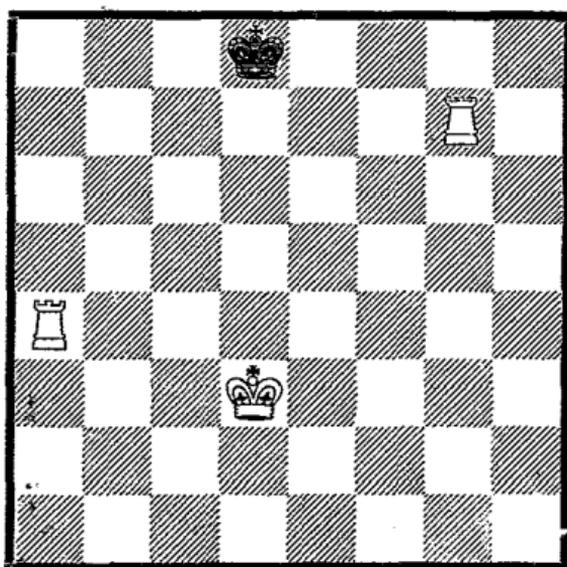
NUM. 8



NUM. 9



NUM. 10



Soluciones a los 10 casos de mate en una sola jugada:

- | | |
|---------------|--|
| 1) D7D mate. | 2) D8T mate. |
| 3) A6A mate. | 4) A5R mate. |
| 5) C6C mate. | 6) A6R mate. |
| 7) P7C mate. | 8) P8D (pide dama o torre dando jaque mate). |
| 9) T7TR mate. | 10) T8T mate. |

6 BREVE VOCABULARIO DE EXPRESIONES AJEDRECISTICAS

Toda actividad humana hace usuales ciertas palabras con significaciones especiales. No vendría mal que desde ahora fueseis familiarizándoos con algunos términos muy empleados en ajedrez, por si se nos escapa alguno.

Abandonar.—Declararse vencido.

Abogar.—Colocar al rey contrario sin posible movimiento, de manera que al tocarle jugar no pueda hacerlo. Si no existiese entonces más piezas que el rey ahogado, la partida sería tablas.

Ala.—Flanco.

Amenaza.—Jugada con la que un jugador se dispone a obtener alguna ventaja.

Apertura.—Iniciación de una partida mediante una de las múltiples formas estudiadas teóricamente.

Aplazar.—Suspender una partida para continuarla a otra hora.

Ataque.—Ofensiva.

Ataque prematuro.—Ofensiva sin suficientes fuerzas.

Bloquear.—Restringir el movimiento de las piezas contrarias.

Cadena de peones.—Fila en diagonal de peones.

Caissa.—Musa del ajedrez.

- Calidad*.—Ganancia que se obtiene al cambiar caballo o alfil por torre enemiga.
- Calzoncillos*.—Expresión humorística con que se designa la amenaza simultánea de un peón contra dos piezas.
- Cambio*.—Tomar una pieza perdiendo otra propia.
- Casilla*.—Uno de los 64 cuadrados del tablero.
- Casilla débil*.—Hole.
- Celada*.—Trampa que se tiende para obtener ventaja.
- Clavar*.—Inmovilizar una pieza contraria que está cubriendo un jaque sobre otra de mayor valor.
- Columna*.—Cada una de las filas verticales de casillas.
- Columna abierta*—La que no tiene peones.
- Desarrollar*.—Colocar en acción las piezas.
- Desclavar*.—Conseguir que se pueda mover una pieza clavada.
- Desdoblar*.—Lo contrario a doblar. V. Peón doblado.
- Desenrocar*.—Privar al rey contrario del derecho al enroque obligándolo a moverse antes de haber enrocado.
- Fianchetto*.—Forma de desarrollar el alfil colocándolo en la casilla 2C, después de haber avanzado el PC un paso.
- FIDE*.—Federation Internationale des Echecs.
- Fila*.—Cada una de las columnas horizontales de casillas.

Flanco.—Uno de cada lado del tablero: el de rey y el de dama.

Final.—Fase última de la partida, con pocas piezas.

Gambito.—Entrega o sacrificio de un peón o una pieza menor en la apertura para acelerar el desarrollo.

Ganar espacio.—Dominar mayor número de casillas.

Ganar tiempos.—Obligar al contrario a realizar jugadas inútiles mientras realizamos jugadas importantes.

Hole.—Casilla que no se controla, generalmente la casilla que queda frente a un peón cuando los dos peones vecinos han avanzado.

Irregular.—Apertura no prevista por los estudios teóricos.

Jaque.—Ataque a la casilla que ocupa el rey por una pieza contraria.

Jaque a la descubierta.—Jaque que se da retirando una pieza que interpone la acción de otra contra el rey enemigo.

Jaque doble.—Jaque simultáneo mediante varias piezas.

Jaque mate.—Jaque contra el rey que pone fin a la partida.

Jaque continuo.—Serie de jaques que el rey no puede interrumpir ni cubriéndose ni poniéndose fuera de la acción de la pieza atacante. Equivale a declarar la partida tablas.

Jugada secreta.—La que se realiza bajo sobre en el momento de suspender una partida.

Jugada forzada.—Única jugada conveniente en una posición difícil.

Material.—Piezas con que cuenta un jugador en un momento de la partida sin considerar los valores de posición o desarrollo.

Nulidad.—Tablas.

Peón aislado.—El que no tiene otro peón de igual color en las dos columnas vecinas.

Peón bloqueado.—El que tiene frente a él, frenando su marcha, una pieza enemiga.

Peón desbordante.—El que no tiene en su columna ningún peón contrario.

Peón doblado.—El que por haber comido alguna pieza se mueve en la misma columna que otro peón de su propio bando.

Peón débil.—Peón aislado o retrasado difícil de defender.

Peón pasado.—El que no tiene en su columna ni en las dos inmediatas peón contrario que le impida el avance hasta su coronación.

Tablas.—Fin de una partida sin victoria para nadie. Empate. Nulidad.

Zugzwang.—Posición tal en una partida en que convendría a un jugador no mover ninguna pieza, y que su obligación de jugar le hace perder.

7

LA PARTIDA

Por fin tenemos suficientes conocimientos para jugar una partida, e incluso para anotarla en un papel y poder reproducirla tiempo después, avergozándonos de lo torpes que éramos.

Coloca el tablero entre tú y tu amigo. Observa que no digo «tu enemigo», porque la rivalidad deportiva nunca debe confundirse con la enemistad. Recuerda que a tu derecha debe quedar una casilla blanca. Habéis sorteado las piezas y a ti te han tocado las blancas; a ver si continúa la suerte. Juegas tú el primero.

Y ahora me imagino tu perplejidad. ¿Qué jugar?. Las piezas importantes están encerradas tras los peones, menos los caballos que, como tales, pueden brincar por encima. Los ocho peones pueden moverse uno o dos pasos, desde su cuadro de salida. ¿Cuál de ellos moverás?. Piensa un poco. Recuerda que existen dos posibles enroques para encastillar tu rey, y que estos castillos serán más fuertes si sus peones no se han movido dejando huecos peligrosos. Así pues, parece aconsejable mover el peón de R o el peón de D. Además existe otra razón para elegir uno de estos dos peones, y es que moviendo uno de los dos, se dejan li-

bres dos piezas muy importantes: un alfil y la dama. Así pues, no hay duda: la jugada conveniente es mover el PD o el PR. Cuando sepáis más sabréis que al decidiros por uno o por otro, estaréis eligiendo dos estilos distintos de juego. Las partidas que se derivan del movimiento inicial de PR, son más abiertas, combinativas y brillantes; las que comienzan con el PD, son más lentas, seguras y sutiles. Como al principio conviene adiestraros en la combinación y no os jugáis nada importante, elegiréis el PR. Lo avanzaréis dos pasos, para dominar mayor espacio.

Vuestro contrincante responde lo mismo: P4R, siguiendo parecidos razonamientos. Y ya está planteada la lucha.

Naturalmente todo lo que seguirá de aquí en adelante no se puede enseñar en un tratado por muy extenso que sea, porque una partida de ajedrez es una creación viva de la imaginación. Pero hay principios generales que sí pueden conocerse y seguirse fielmente. Sobre estos principios es sobre lo que pretendemos dar alguna orientación clara.

Sigamos con la partida comenzada:

La apertura.

Estamos en la primera fase de la partida, que se llama apertura y comprende la primera docena de jugadas, aunque hay es-

tudios teóricos que abarcan muchas más jugadas. Como hemos de ser modestos, no pretenderemos al principio contraer una jaqueca crónica estudiando las centenares de variantes en que se ramifica cada apertura. Nos bastará saber el principal objetivo que todas las aperturas persiguen, que es, invariablemente: *desarrollar el mayor número de piezas en el menor número de movimientos*. Si comprendéis seriamente este principio, deduciréis del mismo, varias consecuencias evidentes, que son:

1) No se deben emprender ataques prematuros moviendo varias veces la misma pieza, porque un ataque con escasas piezas raramente progresa, y mientras nosotros consumimos tiempo moviendo una o dos piezas solamente, nuestro contrario ha podido poner en acción todas sus huestes. Es una razón de táctica aplicable a cualquier tipo de batalla.

2) Hay que colocar las piezas de manera que no interfieran su acción unas a otras, procurando siempre que dominen el mayor número de casillas posible.

3) Aprovechar el tiempo. Recordar el dicho anglo-sajón «times is gold», el tiempo es oro que, adaptado al ajedrez, podría ser: «el tiempo es victoria».

Porque en ajedrez juega una vez cada contrincante; de forma que si uno realiza

Y una vez establecidos los tres principios antedichos, vamos a continuar aquella partida comenzada entre el lector y un imaginario oponente.

Habías ejecutado, amigo lector, tu primera jugada: 1.—P₄R Y las negras habían respondido igualmente: P₄R.

Después de conocer los objetivos fundamentales de la apertura, ya no nos será tan difícil escoger una segunda jugada, que ha de ser de simple desarrollo. Podrías sacar el alfil, o los caballos, pero, confíesalo: ¿a que se te van las manos a tu dama, atraído por su temible poder?. Sin embargo no sería correcto arriesgar tan pronto la pieza más valiosa, porque el contrario, amenazándola con piezas de menos valor podría ir ganando tiempos en su desarrollo. El caballo de rey es una excelente pieza para mover ahora, porque colocada hacia el centro podría de paso amenazar el peón avanzado de las negras: 2.—C₃AR Las negras, que tampoco son tontas, defienden su peón amenazado, con una jugada natural de desarrollo: 2.—..., C₃AD.

Te toca de nuevo a ti. Saca tu alfil, que es lo bueno. Pero ¿dónde?. Acuérdate del segundo principio de la apertura y hallarás las casillas convenientes. Si pusieras tu alfil en el cuadro 2R, obstruirías la salida de la dama. Colocándolo en 3D, taponarías el movimiento del peón de dama. Así que sólo

quedan dos puestos eficaces: las casillas 4A y 5C. ¿Ves? No es tan difícil el ajedrez como te habían dicho. Ya tus jugadas tienen nombre conocido, porque si eliges la columna de alfil entrarás en la *apertura italiana* y si lo pones en la de caballo habrás iniciado la *apertura española*, que es la que ya empleaba el castellano Ruy López, que ya os presenté en el capítulo 2.

Te aconsejo que olvides a tu compatriota de momento, porque su juego es más profundo de lo que ahora necesitamos. Ya está decidido: 3.—A4A. Negras: A4A.

¿Cómo? Las negras no hacen sino copiarse. Pero no te importe. Las respuestas iguales crean posiciones simétricas que no deben preocupar al que lleva las blancas, porque estando siempre con un movimiento de adelanto, conservarán la pequeña ventaja. 4.—P3D. Como ya el alfil ha salido, este peón no obstruye su salida al avanzar y además abre una puertecita al otro alfil del lado de la dama.

4.—..., P3D. Las negras parecen tener muy poca imaginación, pero no te fíes. Ten en cuenta que las negras hacen bastante con neutralizar de momento la ventaja que tú tienes por haber jugado el primero.

La partida ha entrado ya en la fase del medio juego. Claro que esta posición está mucho más analizada y se conoce cuales son las jugadas correctas hasta más avanzada la

partida. Pero como nosotros aún no somos sabiohondos vamos a seguir jugando por nuestra cuenta a ver en qué acaba todo esto. Poned mucho cuidado en no confundir los movimientos y llegareis al final de la partida que es muy bonito.

Blancas	Negras
5.—C3A	C3A
6.—O-O	A5CR
7.—P3TR	P4TR
8.—P×A	P×P
9.—C5CR	P6C
10.—C×P	C×PR
11.—C×D	P×P+
12.—T×P	A×T+
13.—R1A	T8T+
14.—R2R	C5D ¡mate!

Nos han ganado la partida a las blancas. Y no ha sido casual que perdáis la primera partida que os hago jugar. Creo que perder al ajedrez es más provechoso que ganar y mucho más difícil de soportar.

8

LOS CAMBIOS

Decimos que *cambiamos* una pieza cuando al tomar una pieza del adversario perdemos otra nuestra. Al hablar de *cambios* estamos usando una palabra del lenguaje mercantil; por eso es necesario conocer el valor de nuestras piezas para saber si nos conviene cambiarlas por otras. Para facilitar este conocimiento se han hecho distintas valoraciones dando a cada pieza un valor simbólico de uno a diez puntos. De entre las valoraciones hechas por Staunton, Lásker y Pretti, elegiremos la de este último por su sencillez. Según Pretti, las piezas tienen el siguiente valor absoluto:

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

De cuya «tasa» deducimos que las dos torres tienen igual valor combativo que la dama, que un alfil vale como tres peones, etc.

Naturalmente estamos hablando de valores teóricos, sin tener en cuenta la posición particular de cada partida. El alfil y el caballo se valoran aproximadamente igual,

aunque los principiantes suelen preferir sistemáticamente el caballo por sus saltos sorprendidos. En realidad el alfil activo vale algo más que el caballo, y la pareja de alfiles es claramente preferible a la pareja de caballos.

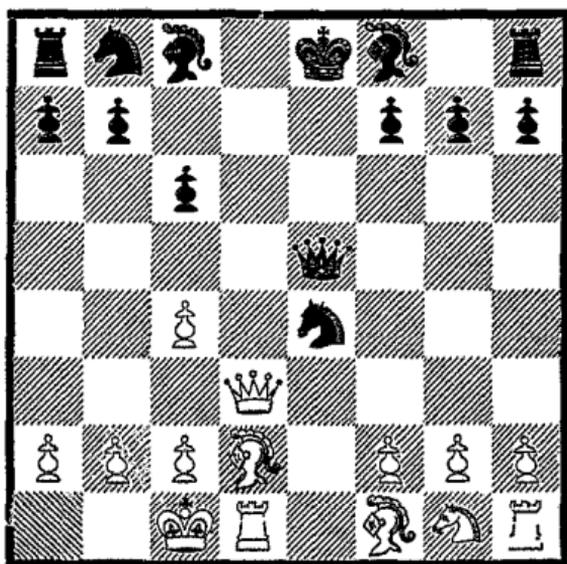
Así pues la conveniencia de cambiar dos piezas de igual valor teórico está determinada por motivos tácticos muy complejos. Si nos vemos sometidos, por ejemplo, a un fuerte ataque contra nuestro rey, nos convendrá cambiar piezas para simplificar la posición. Igualmente están indicados los cambios si deseamos llegar a un final que consideramos ventajoso. Por lo general no existen dudas en cambiar una pieza por otra de más valor. A cambiar un caballo o un alfil por una torre enemiga se le llama «ganar la calidad».

Cambiar una pieza por otra sin prevenir ventaja alguna es sólo un signo de falta acometividad, de querer acortar la partida. Pero no debemos vacilar en realizar un cambio para obtener una pequeña ventaja, pues muchas veces se consigue la victoria mediante pequeñas ventajas acumuladas.

9

EL SACRIFICIO

«Sacrificamos» una pieza cuando la cambiamos por otra de menor valor o la regalamos sin compensación material alguna. Pero la generosidad gratuita es cosa rara en ajedrez; no os fiéis de adversarios rumbosos. Un sacrificio es correcto cuando a cambio de una pieza obtenemos ventajas posicionales decisivas o el mismo mate al rey en pocas jugadas. El sacrificio es la joya del ajedrez, y la jugada que encierra tanta más belleza cuanto más oculta está la razón de la entrega. He aquí un ejemplo de sacrificio decisivo que, aunque es sencillo, nos enorgullecería poderlo ejecutar en una partida:



Pensad un poco antes de continuar la

lectura. En esta posición las blancas hacen una entrega al parecer totalmente desinteresada. ¿La habéis visto ya?. El premio a esta falsa generosidad será un mate en tres jugadas.

Veamos: 1.—D8D+ R×D
2.—A5C+

Las blancas dan jaque doble; es decir, jaque con el alfil y jaque a la descubierta al quedar libre la acción de la torre. Bajo este doble ataque el rey negro no tiene sino dos casillas de escape: la casilla 1R y la casilla 2A. En ambas recibirá mate sin dilación:

Si: 2.—....., R1R Y si: 2.—....., R2A
3.—T8D++ 3.—A8D++

Bonito ¿verdad?.

10

PARTIDA TABLAS

Fácil es saber cuándo se gana o se pierde una partida; pero ¿en qué momento podemos declarar un empate en ajedrez? Aquellos dos principiantes que vimos el año pasado disputando un final de ajedrez teóricamente nulo, acaso estén todavía cavilando sobre la misma posición en busca de una imposible victoria. Ahorraréis tiempo y reflexiones sin provecho, conociendo algunos casos claros de tablas.

Sabed en primer lugar cuáles son las fuerzas mínimas necesarias para dar mate al rey; puesto que sin posibilidad de dar mate no se puede decidir una partida.

Bastan para dar mate a un rey solitario:

- 1) Rey y dama.
- 2) Rey y torre.
- 3) Rey y dos alfiles.
- 4) Rey y alfil y caballo.
- 5) Rey y un peón que pueda coronarse.

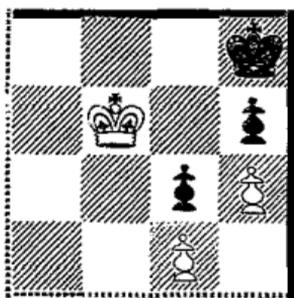
En el capítulo 5 hallaréis posiciones de todos estos mates, obtenidas después de acorralar al rey débil hasta una banda o esquina del tablero.

Fácil es esta tarea de desplazar al rey hasta el lugar de su sacrificio. Solamente el mate de alfil y caballo exige laboriosas maniobras, cuya explicación deberemos dejar

para un segundo tratado de ajedrez menos elemental.

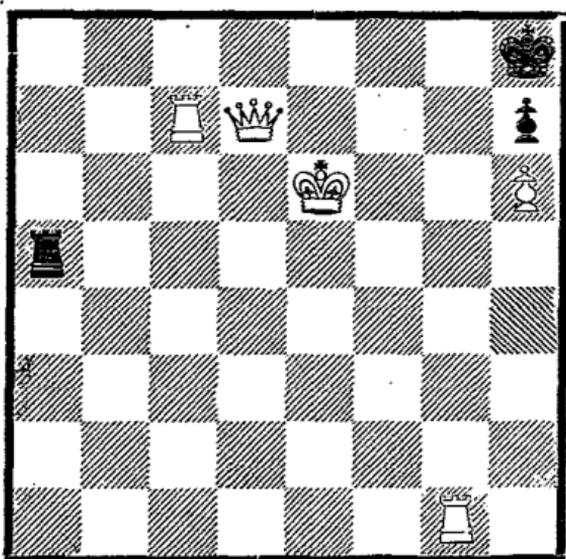
Así pues, conociendo los efectivos mínimos necesarios para dar mate, podremos declarar tablas aquellos finales donde el rey fuerte no posea más aliado que una pieza menor (alfil o caballo) o una pareja de caballos, que jamás darían mate al rey solitario sin ahogarlo antes.

Y ahora que hablamos de las tablas por ahogo, recordaremos que las tablas se producen cuando a un jugador le toca jugar y no puede realizar movimiento alguno según las reglas del juego. He aquí dos casos evidentes:



En ambos casos les toca jugar a las negras, y se ve claramente que no pueden efectuar ningún movimiento sin exponerse a jaque directo, «suicidio» que no está permitido en ajedrez. Tablas ambos finales, por ahogo. Cuando lleguemos a estudiar los finales de peones aprenderemos a maniobrar para eludir el ahogo del rey contrario, en los casos que sea evitable. Por el contrario, la posibilidad de provocar el ahogo es mu-

chas veces un recurso último de salvación con que cuenta el bando débil. He aquí una de las divertidas posiciones que suelen darse en la práctica:



La superioridad de las blancas es abrumadora y deben ganar la partida. Pero he aquí que les toca jugar a las negras, y al advertir que solamente su torre tiene movimiento deciden entregarla dando jaque al rey, con la seguridad de que si las blancas se la comen, el bando negro quedaría totalmente inmovilizado, declarándose las tablas.

Veamos cómo esta «intocable» torre persigue a un rey asustadizo:

- | | |
|----------|------|
| 1.—...., | T4R+ |
| 2.—R6A, | T4A+ |
| 3.—R7R, | T2A+ |
| 4.—R8R, | T1A+ |

5.—R7R,	T2A+
6.—R6D,	TxD+
7.—R5R,	T4D+
8.—R4A,	T5D+
9.—R3C,	T6D+
10.—R2C,	T6C+
11.—R2A,	T6A+

Y así hasta la eternidad.

11 APERTURAS MAS USADAS

Es posible que a partir de este capítulo empecéis a odiar un poco al ajedrez, porque os asuste la gran complejidad teórica, la multitud de variantes que ofrece el estudio de las aperturas. Pero no os preocupéis. Tan malo sería que ignorarais que existen tan complejos estudios sobre las aperturas, como que os empeñarais en aprenderlas todas de memoria. Sólo transcribiremos un panorama general de las salidas y defensas más usuales, e insistiremos en media docena de ellas para que empecéis a emplearlas en vuestras primeras partidas.

Partidas abiertas y cerradas.

Se dice que una partida es abierta cuando desde un principio se cambian algunos peones centrales, se abren líneas y se plantea la lucha en estilo combinativo, con mayores riesgos y más posibilidades de rápidos desenlaces.

Una partida se llama cerrada, cuando se sostienen las tensiones centrales sin cambiar piezas, se buscan leves ventajas de espacio, se manobra sutilmente, no buscando el ataque directo al rey contrario sino la acumulación de pequeñas ventajas que procurarán la victoria.

El primer juego se llama «combinativo» y el segundo «posicional».

Cuando la primera jugada de las blancas es 1.—P4R se plantea una partida abierta. Si las negras responden igualmente: 1.—..., P4R es como si aceptaran el reto de la lucha combinatoria.

Pero si las negras desean encauzar el combate por caminos posicionales tienen otras respuestas satisfactorias, en un juego «semiabierto».

Por el contrario, las blancas, en su salida, pueden iniciar la contienda en un estilo cerrado y de posición con la multitud de variantes derivadas de otra primera jugada: 1.—P4D.

Bajo estas consideraciones, quedan separadas las aperturas en tres grandes grupos:

Planteos abiertos: 1.—P4R.

Planteos cerrados: 1.—P4D.

Planteos semiabiertos.

Echemos una ojeada a un cuadro general de aperturas, sólo para que tengáis noticia de su existencia:

Grupo 1.—Aperturas abiertas.

Después de 1.—P4R, P4R, las blancas pueden jugar:

2.—C3AD (Apertura vienesa).

2.—P4D (Gambito del centro).

2.—P4AR (Gambito de rey).

- 2.—C3AR, C3AD. 3.—C3AD (Apertura de los tres caballos).
- 2.—C3AR, C3AD. 3.—C3AD, C3A (Apertura de los cuatro caballos).
- 2.—C3AR, C3AD. 3.—P3AD (Apertura Ponziani).
- 2.— » » 3.—P4D (Apertura escocesa).
- 2.— » » 3.—A5C (Apertura española).
- 2.— » » 3.—A4A (Apertura italiana).
- 2.— » » 3.—A4A, C3A (Apertura de los dos caballos).
- 2.—C3AR, P3D (Defensa Philidor).
- 2.— » P4AR (Contragambito Letón)
- 2.— » C3AR (Defensa Petroff).

Grupo 2.—Defensas semiabiertas.

A la primera jugada blanca: 1.—P4R, las negras pueden responder:

- 1.—..., C3AD (Defensa Nimzowitch).
- 1.—..., P3AD (Defensa Caro Kann).
- 1.—..., P4AD (Defensa siciliana).
- 1.—..., P4D (Defensa escandinava).
- 1.—..., P3R (Defensa francesa).
- 1.—..., C3AR (Defensa Alekhine).
- 1.—..., P3CR (Defensa Ufimtsev).

Grupo 3.—Aperturas cerradas.

Las blancas plantean una lucha cerrada con 1.—P4D. Las negras continúan:

- 1.—..., P4AD (Defensa Benoni).
- 1.—..., P4D. 2.—P4AD, PxP (Gambito dama aceptado).
- 1.—..., P4D. 2.—P4AD, P3AD (Defensa eslava).
- 1.—..., P4D. 2.—P4AD, P3R. 3.—C3AD, C3A (Defensa ortodoxa).
- 1.—..., P4D. 2.—P4AD, P4R (Contragambito Albin).
- 1.—..., P4D. 2.—C3AR (Apertura peón de dama).

- 1.—..., P4D. 2.—P3CR (Sistema catalán).
- 1.—..., P4AR (Defensa holandesa).
- 1.—..., C3AR. 2.—P4AD, P3CD (Defensa india de dama).
- 1.—..., C3AR. 2.—P4AD, P4R (Defensa Budapest).
- 1.—..., C3AR. 2.—P4AD, P3R. 3.—C3AD, A5C (Defensa Ninzoindia).
- 1.—..., C3AR. 2.—P4AD, P3CR. 3.—C3AD, P4D (Defensa Grunfeld).
- 1.—..., C3AR. 2.—P4AD, P3CR. 3.—C3AD, A2C (Defensa india de rey).

Hay para escoger ¿verdad?.

12 LA APERTURA ITALIANA

Y puestos a elegir, (porque sería incluso contraproducente recargar de variantes los comienzos de vuestra teoría) escogemos como primera apertura la llamada «italiana».

No es caprichoso que os recomendemos jugar precisamente esta apertura. Creemos que el principiante debe empezar en ajedrez del mismo modo que el ajedrez empezó en su historia. Quinientos años atrás, desde que el juego regularizó el reglamento hoy vigente, la apertura italiana, con el gambito de rey, fue la apertura preferida. Y esta preferencia es natural, porque la apertura italiana tiene unos principios estratégicos claros y simples: 1) Formar un centro de peones rápidamente agresivos, y desarrollar el temible alfil de rey (el alfil ideal para el ataque, según decía Terrachs) enfocado contra el peón contrario de 2AR. Veamos una de las formas clásicas de la apertura italiana:

- 1.—P4R, P4R
- 2.—C3AR, C3AD
- 3.—A4A, A4A
- 4.—P3A

Las blancas preparan el inmediato avance del PD.

- | | |
|---------|------|
| 4.—... | C3A |
| 5.—P4D, | PxP |
| 6.—PxP, | A5C+ |
| 7.—C3A, | CxPR |
| 8.—O-O | |

El espíritu de esta apertura no es conservador. Ahora las blancas ofrecen un peón, después de: 8.—..., CxC. 9.—PxC, AxP.

Pero esta ganancia costaría caro a las negras: 10.—A3T, P3D. 11.—T1A, A4T. 12.—D4T (amenazando P5D), P3TD. 13.—A5D, A3C. 14.—TxC, A2D. 15.—T1R+, R1A. 16.—TxPD, PxT. 17.—AxP+, R1C. 18.—C5C con ataque decisivo.

- | | |
|----------|----------------------------|
| 8.—... | AxC |
| 9.—P5D, | A3A |
| 10.—T1R, | C2R |
| 11.—TxC | (variante Greco-Steinitz). |

Dentro de la apertura italiana existen variantes más tranquilas y también más agresivas que esta variante clásica. Veamos, por ejemplo el tranquilo «Giuoco Pianísimo»:

- | | |
|----------|-----------|
| 1.—P4R, | P4R |
| 2.—C3AR, | C3AD |
| 3.—A4A, | A4A |
| 4.—P3D, | P3D |
| 5.—C3A, | C3A |
| 6.—A5CR, | P3TR |
| 7.—A3R, | A3C. Etc. |

Y repasemos también, el temible gambito Evans, inventado en 1824 por el marino que le dio su nombre, revitalizando la ya un poco dormida partida italiana.

- 1.—P4R, P4R
- 2.—C3AR, C3AD
- 3.—A4A, A4A
- 4.—P4CD

Esta jugada constituye el gambito. Las blancas entregan un peón sólo para ganar un tiempo en el desarrollo de sus peones centrales.

- 4.—..., AxP
- 5.—P3A, A4T
- 6.—P4D, PxP
- 7.—O-O, PxP

Las negras tienen demasiado apetito. A esta variante extremada del gambito Evans, se le llama «Defensa comprometida».

- 8.—D3C, D3A
- 9.—P5R, D3C
- 10.—CxP, CR2R
- 11.—A3T, O-O
- 12.—TD1D

Y ahora la cuestión es ver si con el poderoso desarrollo obtenido por las blancas, las negras conseguirán llegar al final para hacer valer sus dos peones de ventaja.

Como habréis visto, en la apertura italiana se cuenta con innumerables ocasiones

para ejercitar la imaginación y las dotes combinativas. Es por eso la forma ideal del aprendizaje. Fijaos ahora en un ejemplo de cómo una jugada floja de las negras, mal replicada por las blancas, puede tener un desenlace fulminante:

- 1.—P4R, P4R
- 2.—C3AR, C3AD
- 3.—A4A C5D

Esta jugada negra tiene todo el olorcillo de un disparate. En principio, jugar dos veces seguidas una misma pieza, habiendo aún tantas por desarrollar, es antiposicional. Si ahora las blancas hubieran respondido tranquilamente: 4.—P3AD, CxC. 5.—DxC, la ventaja de desarrollo del primer jugador hubiera sido convincente. Pero las blancas no se conforman con tan poco, y piensan que van a ganar en seguida un peón dejando además sin defensa al caballo atrevido:

- 4.—CxP, D4C

¿Qué es esto? Ahora la dama negra amenaza al caballo y al peón indefenso de PC. Ya no hay más remedio que seguir adelante:

- 5.—CxPA, DxPC
- 6.—T1A, DxPR+
- 7.—A2R, C6A ¡Jaque mate!...

13

DEFENSAS SEMIABIERTAS

Ya sabemos que las negras, ante la abierta jugada 1.—P4R, cuentan con varias líneas que conducen la partida por senderos más tranquilos y posicionales que los derivados de la respuesta simétrica: 1.—..., P4R.

Ninguna apertura es mejor que otra cuando ambas se juegan correctamente. La ventaja que presentan estas líneas semiabiertas para el segundo jugador, es que desde la primera jugada *eligen* una línea concreta que pueden haber estudiado profundamente.

Demos una idea de las variantes centrales de estas defensas.

Defensa francesa.

Variante clásica:

- 1.—P4R, P3R
- 2.—P4D, P4D
- 3.—C3AD, C3AR
- 4.—A5C, A2R
- 5.—P5R, CR2D
- 6.—AxA, DxA
- 7.—P4A, O-O
- 8.—A3D, P4AD
- 9.—C3A, P3A

Variante Winawer:

- 1.—P4R, P3R
- 2.—P4D, P4D
- 3.—C3AD, A5C

Mediante la defensa francesa, las negras rehuyen el juego abierto, bloqueando el

centro para contratacar por el flanco de dama.

Defensa siciliana.

Variante del dragón:	Variante Najdorf:
1.—P4R, P4AD	1.—P4R, P4AD
2.—C3AR, P3D	2.—C3AR, P3D
3.—P4D, PxP	3.—P4D, PxP
4.—CxP, C3AR	4.—CxP, C3AR
5.—CD3A, P3CR	5.—C3AD, P3TD
6.—A2R, A2C	6.—A5CR, P3R
7.—A3R, O-O	7.—P4A, A2R
	8.—D3A, D2A
	9.—O-O-O, CD2D
	10.—P4CR, P4CD

El fundamento de la defensa siciliana reside igualmente en el contrataque por el ala de dama, mientras los peones de R y de D, rezagados, impiden la apertura del centro.

14

EL GAMBITO DE DAMA

La apertura cerrada que más se juega es el llamado *gambito de dama*. Las blancas plantean voluntariamente el juego de posición con este gambito, que no es un verdadero gambito porque el peón ofrecido casi nunca se acepta, y cuando se acepta es recuperado. Daremos idea de dos líneas principales del gambito de dama:

- 1) El gambito aceptado.
- 2) La defensa ortodoxa.

Gambito aceptado.

- | | |
|----------|------|
| 1.—P4D, | P4D |
| 2.—P4AD, | PxP |
| 3.—C3AR, | C3AR |
| 4.—P3R, | P3R |

Si las negras quisieran defender ahora el peón ganado, no conseguirían sino abrir líneas de ataque a las blancas y acabarían por perderlo:

4.—..., P4CD. 5.—P4TD, P3AD. 6.—PxP, PxP.
7.—P3CD, D2A. 8.—PxP, PxP. 9.—C5R, A3R.
10.—AxP, AxA. 11.—D4T+ recobrando el peón.

- | | |
|---------|------|
| 5.—AxP, | P4AD |
| 6.—O-O, | P3TD |
| 7.—D2R, | C3AD |

- 8.—C3A, P4CD
 9.—A3C, A2C. Etc.

Defensa ortodoxa.

- 1.—P4D, P4D
 2.—P4AD, P3R
 3.—C3AD, C3AR
 4.—A5C, CD2D
 5.—P3R

Ojo con la pequeña celada que se había tendido a las blancas. Si ahora éstas quisieran ganar un peón, perderían una pieza:

- 5.—PxP, PxP. 6.—CxP, CxC. 7.—AxD, A5C⁺.
 8.—D2D, AxD⁺. 9.—RxA, RxA.

- 5.—..., A2R
 6.—C3A, O-O
 7.—T1A, P3A
 8.—A3D, PxP
 9.—AxP, C4D
 10.—AxA, DxA
 11.—O-O, CxC
 12.—TxC, P4R

15

FINALES DE PARTIDA

Como ocurre con el estudio de las aperturas, es imposible en un tratado elemental dar cabida a la complicada ciencia de los finales. Pero aprendiendo algunos principios generales, ganaréis partidas que habríais entablado y entablaréis muchas que hubiéseis perdido.

Hagamos una breve exposición, a título informativo, de algunos finales sin peones entre piezas mayores y menores.

Dama contra torre.—Gana el bando fuerte, después de laboriosas maniobras en que acaba por tomar la torre enemiga.

Dama contra pieza menor (alfil o caballo).—Gana fácilmente el bando fuerte.

Torre contra alfil.—Entabla el bando débil si consigue arrinconar su rey en la esquina de distinto color que su alfil.

Torre contra caballo.—Puede entablar el bando del caballo después de un juego muy preciso.

Rey, caballo y peón contra rey solo.—El bando fuerte corona siempre su peón y gana.

Rey, alfil y peón contra rey.—Gana el bando del alfil, salvo en el caso de que el



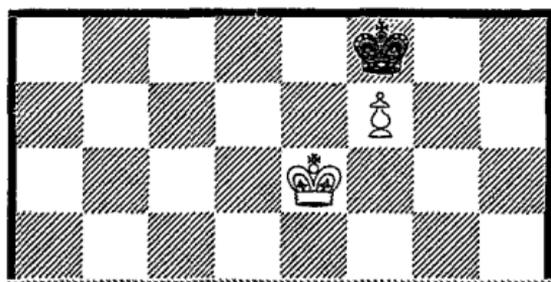
peón esté en la columna de torre cuya octava casilla sea de distinto color al alfil y el rey débil pueda enfrentarse al peón.

Rey y dos peones ligados contra rey.—Gana el bando fuerte.

Rey y peón contra rey.—Gana o entabla, según la posición. Este final que es el más frecuente será el que estudiemos en detalle.

Final de rey y peón contra rey.

Muchos jugadores de ajedrez llegan a cierta madurez sin conocer las reglas elementales que rigen este tipo de finales. Ni qué decir tiene que pierden los empates y empatan las victorias multitud de veces por no molestarse en consultar un texto sobre finales. Desearíamos que no os pasara otro tanto.



Posición 1

Fijaos bien en la posición del diagrama, en la que un peón, apoyado por su rey ha llegado a séptima fila. ¿Qué ocurriría si toca jugar a las negras? El rey negro habría de ocupar la única casilla no amenazada: la

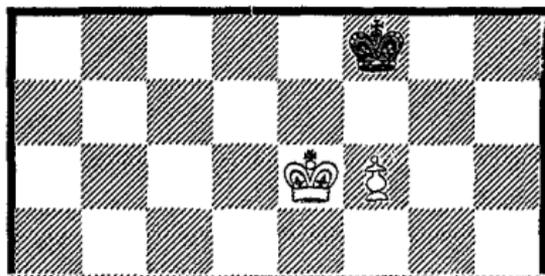
de 2C. El blanco contestaría: R7R apoyando definitivamente la casilla de coronación del peón y ganando la partida.

¿Qué pasaría en cambio si fuesen las blancas las que jugasen primero? Pues que se encontrarían con una de estas dos posibilidades: 1) Abandonar la defensa del peón y perderlo o 3) Defender el peón en la única casilla posible, jugando: 1.—R6A. Y entonces ahogarían al rey negro y también serían tablas.

¿Pues cómo es esto? ¿Es que en ajedrez puede ser desventajoso que a uno le toque jugar? Pues sí, en estos finales sí. En estos finales se gana o se entabla según a quién toque jugar. ¿Y esto es cosa de suerte? Los jugadores sin preparación suelen avanzar su peoncito y averiguar al llegar a séptima fila si «les toca ganar o no».

Vosotros no convertiréis el ajedrez en una lotería porque sabréis muy anticipadamente si podéis ganar y cómo. Pero vamos despacio. Hagamos retroceder un movimiento la anterior posición y resultará esta otra:

Posición 2



En la posición 1 las negras perdían si

les tocaba jugar y empataban si no les tocaba. Ahora es exactamente al revés, veamos:

Juegan negras: 1.—..., R1R
2.—P7A+, R1A.

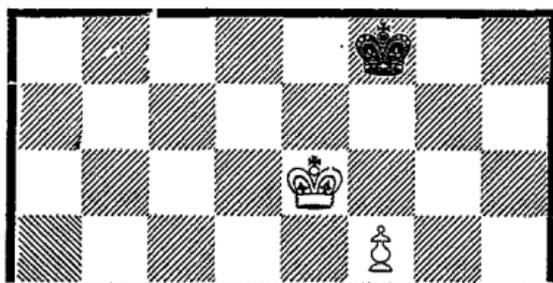
Y vuelve el final a la posición 1, donde son tablas porque toca jugar a las blancas.

Si jugaran blancas en la posición 2:

1.—P7A, R2C
2.—R7R, R3C
3.—P8R (dama) ganando.

Continúa la victoria o el empate siendo fruto de la suerte, del turno en el juego de los dos contendientes. Y esto ocurre porque las blancas han conducido mal el final, avanzando el peón delante de su rey. Sigamos la historia de este final hacia atrás. Retrocedamos un movimiento más la posición:

Posición 3



Y juguemos con las blancas, a ver si hay suerte:

1.—P6A, R1R
2.—P7A+, R1A
3.—R6A Y tablas otra vez por ahogo.

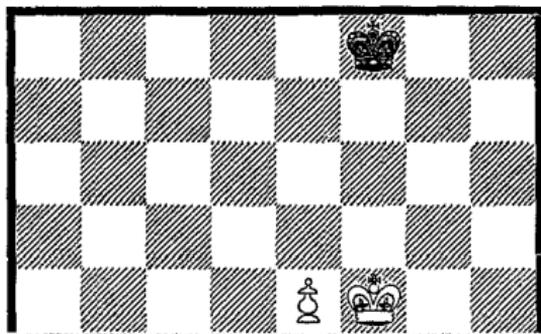
Sin embargo, en esta posición 3, las blancas deben ganar. El rey está más avanzado que su peón y le es posible realizar una maniobra salvadora:

- 1.—R6A, R1R
- 2.—R7C, R2R
- 3.—P6A+, R1R
- 4.—P7A+, R2R
- 5.—P8A, (dama).

¿Qué ha jugado el blanco esta vez? *Ha enfrentado su rey al otro rey.* A este acto de oponer un rey a otro, inmediatamente frente a él, se le llama *tomar la oposición.* Cuando el rey fuerte consigue tomar la oposición, ganará la partida. Por la misma razón el rey débil procurará conseguir las tablas no dejándose ganar la oposición y tomándola él si puede.

Cuando el peón no ha pasado de la cuarta fila, las negras tienen la seguridad del empate si pueden evitar la oposición del rey contrario. Estudiemos el siguiente diagrama:

Posición 4



En cualquier posición como ésta, serán

tablas, juegue quien juegue, si las negras se defienden bien. Comprobémoslo.

Juegan las blancas. ¿Qué hacen? Avanzar el peón delante de su rey es asegurar más la nulidad. Han de mover el rey; pero ¿dónde?

Si: 1.—R5A, las negras ganarían la oposición: R2A y tablas.

Si: 1.—R5R, las negras también la ganarían: R2R. En cualquier caso, tablas.

Y aún es más aleccionadora esta posición si le toca mover a las negras. ¡Cuidado! El rey negro tiene nada menos que cinco casillas para ocupar y solamente una le salvaría de la derrota; las otras cuatro le harían perder. ¿Cuál es la casilla buena? El rey negro está aún lejos de tomar la oposición a su contrario. Tiene que escoger una casilla desde la cual podría tomar la oposición en cuanto el rey blanco avanza. Esta única casilla es la de 1 rey. Veamos:

1.—..., R1R
2.—R5A, R2A (Oposición tomada).

O bien: 1.—..., R1R
2.—R5R, R2R (Oposición tomada).

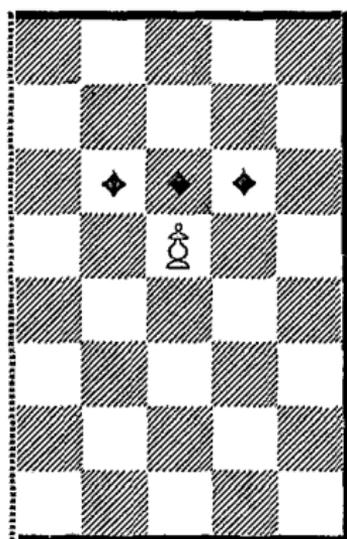
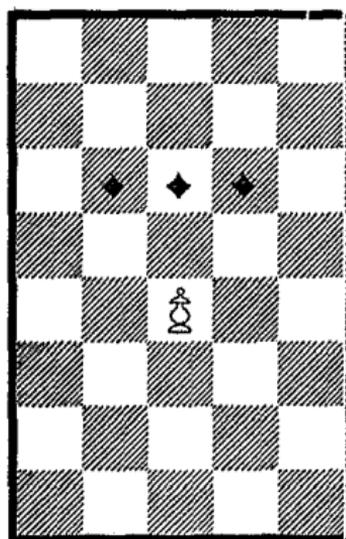
Prolonguemos el ejemplo para ver claro lo inútil de todo esfuerzo:

1.—..., R1R
2.—R5A, R5A
3.—R5R, R2R
4.—R5D, R2D

- 5.—R4D, R3D
 6.—R3R, R3R
 7.—R4A, R3A, etc.

Y para terminar, daremos una norma infalible para saber con la debida antelación si un final de este tipo se puede ganar o no. Y decimos «con la debida antelación» porque en muchas posiciones de una partida hacemos una liquidación general de piezas, mediante cambios obligados, cuando hemos calculado sin error que el final resultante está ganado.

Esta norma infalible es la de las *casillas eficaces*. Fijaos bien en los dos diagramas siguientes. Podremos coronar el peón si nuestro rey consigue ocupar una cualquiera de las tres casillas señaladas en los gráficos. Como puede verse, las casillas llamadas eficaces cambian según el peón haya pasado de su cuarta fila.



INDICE

	PÁG.
Un poco de Historia	5
Descripción de las piezas	7
Movimiento del rey	9
» de la dama	10
» de la torre	11
» del alfil	12
» del caballo	12
» del peón	13
Enroque	14
Enroque de rey y de dama	15
Notación de los movimientos	16
Sistema descriptivo.	16
Cómo un peón come al paso	21
Partida breve: Mate del pastor	22
Distintos mates al rey	23
Breve vocabulario de ajedrez	30
La partida	34
Principios estratégicos generales.	36
Los cambios. Valor de las piezas	41
El sacrificio	43
Partida tablas.	45
Tablas por ahogo del rey	46
Aperturas abiertas y cerradas	49
Cuadro de aperturas abiertas	50
» » » semiabiertas	51
» » » cerradas	51
Apertura italiana. Ataque Greco.	53
Giucoco Pianísimo	54
Gambito Evans	55
Defensa francesa	57
Defensa siciliana	58
Gambito de dama aceptado.	59
Defensa ortodoxa	60
Finales de partida.	61
Final de rey y peón contra rey	62

**Se terminó de imprimir este libro
en los Talleres de Pedro Lezcano
el 24 de Enero de 1970**