

DELEGACION NACIONAL DE EDUCACION FISICA Y DEPORTES

9261

CARTILLA de AJEDREZ

2.^a edición

INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACION FISICA

POR
ROMAN TORAN
MAESTRO
INTERNACIONAL
DE LA F. I. D. E.

BIG
94.1
TOR
ar

**DONACIÓN
HOSPITAL
EL SABINAL**



**Obsequio de la
CAJA INSULAR DE AHORROS DE
GRAN CANARIA**

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
LAS PALMAS DE G. CANARIA
N.º Documento 125732
N.º Copia 570606

5-2

X

DELEGACION NACIONAL DE EDUCACION FISICA Y DEPORTES

CARTILLA de AJEDREZ

Por ROMAN TORAN MAESTRO INTERNACIONAL DE LA F. I. D. E.



1.^a Edición

© Román Torán Albero

Servicio de Publicaciones del Instituto
Nacional de Educación Física

Edita: Doncel

Imprime: Sucesores de Rivadeneira, S. A.

Depósito legal: M. 28.723-1971

PROLOGO

El carácter formativo que tiene el ajedrez ha sido reconocido en todos los niveles. Frente al tablero, se aprende sin esfuerzo, simplemente jugando, un método lógico de razonar. Esta especialidad deportiva, apasionante competición, es altamente educativa, porque ejercita el control de sí mismo, cultiva la reflexión, habitúa al análisis y despierta la lógica progresiva en el individuo, dándole penetración intelectual, a la vez que fomenta la resistencia de la voluntad.

Cuando el ocio, la ocupación del tiempo libre, preocupa a los sociólogos de todos los países, el deporte, y, dentro de él, el ajedrez, nos ofrece una fuente inagotable de fecunda creación intelectual y sana actividad, de excelente aplicación en el tiempo libre, útil para todas las edades.

Esta Cartilla, en la que se recogen los principios básicos del juego, será difundida, en una primera etapa, entre los escolares españoles. Con ella, la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes pretende dar un decidido impulso a esta modalidad deportiva entre la juventud, auténtico pilar en todo plan de expansión. Esta Delegación Nacional cuenta, para el mayor éxito de esta Campaña, con la decisiva ayuda del Ministerio de Educación y Ciencia, así como con las Delegaciones Nacionales de la Juventud y Sección Femenina y la Federación Española de Ajedrez.

JUAN GICH BECH DE CAREDA
Delegado Nacional de Educación Física y Deportes.

INSTRUCCIONES

Se inserta a continuación una serie de recomendaciones que, sin duda, facilitará la tarea de los monitores o de los maestros que dirijan cursillos colectivos.

No es conveniente que las sesiones sean muy largas, aunque es perfectamente tolerable que tengan hasta una hora y cuarto de duración. Hay que tener en cuenta que el alumno estará aprendiendo un juego voluntariamente, y, por lo tanto, estará interesado.

El segundo capítulo es de gran importancia. El movimiento de las piezas, en la forma expuesta, no debe plantear problemas, por la sencillez con que se ha tratado. Dos sesiones han de ser suficientes. Al término de cada una de ellas, es aconsejable que los alumnos practiquen el movimiento y captura de piezas, con partidas entre ellos. Como aún no se ha llegado a los capítulos de valor de las piezas y al jaque, no importa que capturen a los reyes. Simplemente, que se familiaricen con las piezas y el tablero. Práctica intensiva.

En el tercer capítulo, aparece el «jaque» y el «jaque mate», siguiendo el valor de las piezas, lo que ya permite entrar en la fase general del juego, al estudiarse las primeras ideas de ataque y defensa, así como los cambios de piezas, al conocerse su valoración real.

El enroque y las anotaciones son temas explicados con claridad, para entrar a continuación en los mates simples.

Los conceptos de desarrollo, centro y tiempo deben ser tratados en un mínimo de dos sesiones, dada su fundamental importancia y ser ya temas más complejos. Finalmente, en el último capítulo se ofrecen los esquemas de ataque más frecuentes, con lo que se brindan al alumno ideas básicas para la lucha. Como ejercicio, los alumnos deberán componer posiciones en las que se produzcan situaciones similares, pero creadas por ellos mismos, como excelente complemento del tema.



Una partida de ajedrez, según veremos, es como una batalla. El terreno donde tiene lugar la lucha es el **TABLERO**. Por él iniciaremos el estudio:

EL TABLERO

Como podemos apreciar en el diagrama núm. 1, el tablero de ajedrez es un cuadrado que se compone de 64 cuadros —llamados «casillas»—, de los cuales 32 son claros y se denominan «casillas blancas», y los otros 32 son oscuros y se denominan «casillas negras», en el lenguaje técnico del ajedrez.

Una partida de ajedrez se disputa entre dos bandos —o jugadores—, que se sitúan uno a cada lado del tablero. Este debe colocarse entre los contendientes de forma que **LA CASILLA DEL ANGULO DE SU DERECHA HA DE SER BLANCA.**

Diagrama núm. 1

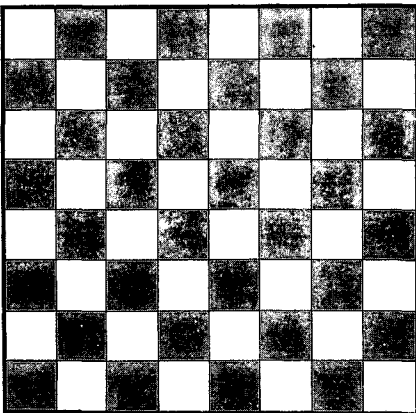
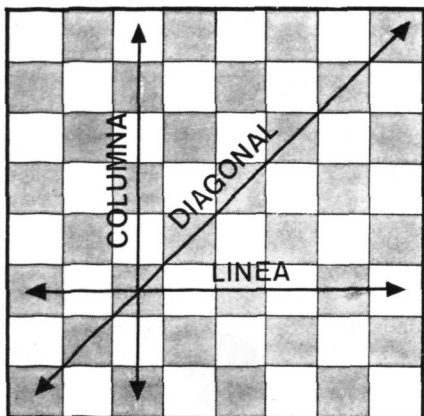


Diagrama núm. 2



En el diagrama núm. 2 hemos señalado, con el trazado de líneas, tres de las formas en que están dispuestas las casillas del tablero y que tienen, en las expresiones ajedrecísticas, fundamental importancia para el estudio, según iremos viendo. Son: las COLUMNS, las LINEAS y las DIAGONALES.

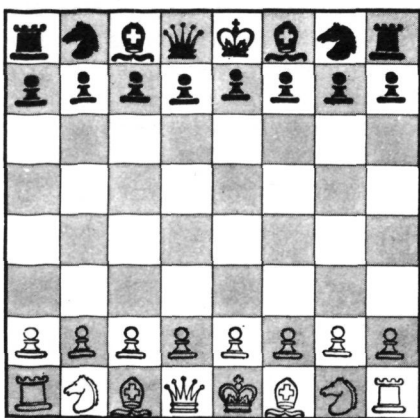
Se llama **COLUMNA** a cada una de las ocho filas de casillas que van del lado del tablero más próximo a uno de los jugadores —o bando— al lado más próximo al otro jugador. Es decir, las filas de casillas verticales, respecto a la situación de los contendientes.

Se llama **LINEA** a cada una de las filas de casillas que van de un lado al otro del tablero, en dirección horizontal.

Finalmente, se denomina **DIAGONAL** a cada una de las filas de casillas de igual color, que están unidas por sus vértices.

Estas expresiones nos serán de gran utilidad en el estudio de los siguientes capítulos.

Diagrama núm. 3



EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Una vez conocido el tablero —o campo de batalla—, pasemos a estudiar las piezas —o fuerzas— con que cuenta cada uno de los dos adversarios o bandos. Así, en el diagrama núm. 3 vemos ya dispuestas sobre el tablero las piezas de ambos bandos.

Cada uno de éstos tiene un Rey, una Dama —en ajedrez no se usa la palabra reina, apenas—, dos torres, dos alfiles y dos caballos. Y, en su segunda línea, ocho peones que, como veremos más adelante, constituyen la infantería o fuerza de choque.

La distribución de las piezas ha de ser en la forma indicada en este diagrama: El rey y la dama, en las dos casillas del centro, pero SIEMPRE LA DAMA EN SU COLOR —es decir, sobre casilla del color de su bando—, y al lado de cada una de estas piezas, por este orden: un alfil, un caballo y una torre.

Comenzaremos el estudio del movimiento de cada una de las piezas de una forma racional; o sea, empezando por las de menor dificultad y más fácil comprensión:

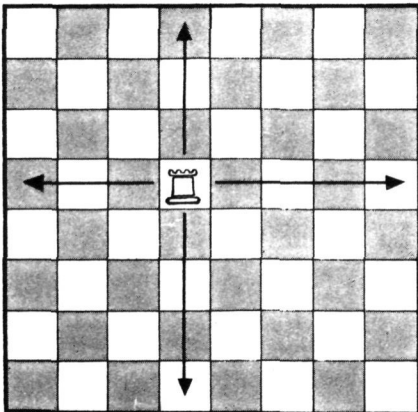
LA TORRE

La TORRE se juega en línea recta siempre. Tanto en sentido horizontal como vertical y en todas las direcciones; es decir, **hacia adelante y hacia atrás, así como hacia ambos lados.**

En el diagrama núm. 4, por ejemplo, la TORRE puede desplazarse, desde su posición actual, a cualquiera de las casillas cubiertas por las flechas trazadas sobre el tablero.

O sea, que en la posición indicada la Torre puede ser jugada a catorce distintas casillas.

Diagrama núm. 4



¿Cómo captura la TORRE?

La TORRE puede capturar las piezas enemigas que se encuentren situadas en las casillas a las que ella pueda ser jugada. Es decir: **captura en la misma forma que mueve.**

En el diagrama núm. 5 tenemos una posición en la cual la torre blanca amenaza las cuatro piezas negras, simultáneamente. Y en el diagrama núm. 6 tenemos la posición resultante después de haber realizado una de las posibles capturas:

Vemos que la TORRE ha pasado a ocupar la casilla en que estaba situado el caballo capturado, el cual ha sido eliminado del tablero.

No pueden capturarse las piezas del propio bando, sólo las del adversario. Así, en el diagrama núm. 7, tenemos otro instructivo ejemplo, con el que completaremos, por el momento, el estudio del modo de jugar la TORRE.

En la posición de este diagrama, la TORRE sólo puede desplazarse a siete casillas —las horizontales—, ya que su propio peón le obstruye el paso en la columna; es decir: hacia las casillas verticales.

EL ALFIL

El ALFIL mueve en **dirección diagonal**, como refleja el diagrama núm. 8, en el que ve-

Diagrama núm. 5

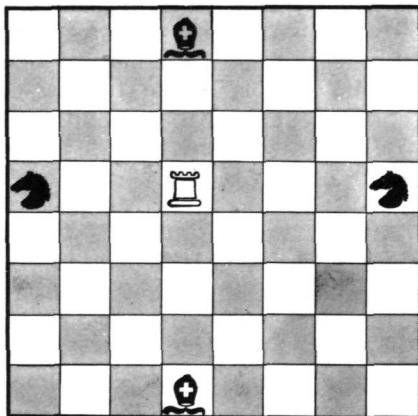


Diagrama núm. 6

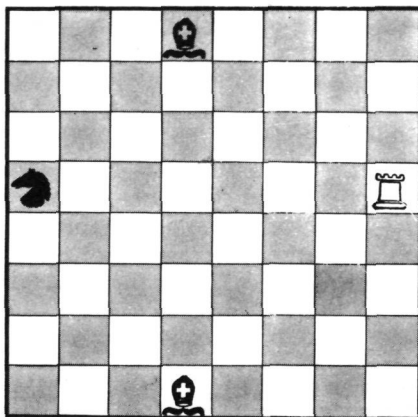
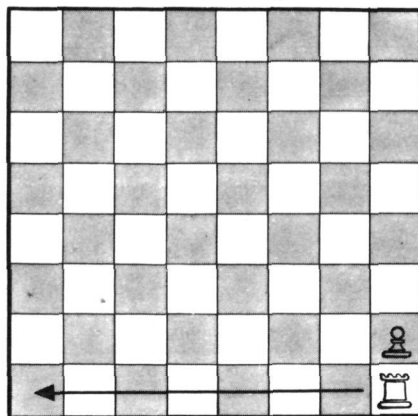


Diagrama núm. 7



mos, bajo el trazado de las flechas, todas las casillas a las que puede ser jugado. En total, trece casillas.

Hay dos alfiles en cada uno de los bandos: uno, sobre casillas blancas, y otro, sobre casillas negras, los cuales, de acuerdo con su movimiento, siempre han de permanecer sobre diagonales del mismo color que ocupan al iniciarse la partida.

El ALFIL puede ser jugado, siempre en su diagonal, en todas las direcciones; o sea: hacia adelante y hacia atrás, y captura como la torre, en la misma forma en que juega.

LA DAMA

Aunque la DAMA es la pieza de mayor campo de acción y podrá ser la más difícil de jugar, en este momento ya es muy sencilla la forma en que mueve para el lector. ¿Por qué? Pues, simplemente, porque su movimiento es **una combinación** de los ya conocidos **de la TORRE y del ALFIL**.

En el diagrama núm. 9 vemos, bajo las flechas trazadas, todas las casillas a las cuales puede ser jugada la dama, desde la posición que ocupa en el tablero. En total, veintisiete casillas, pues combina las tres direcciones: diagonal, horizontal y vertical.

En el diagrama núm. 10, la dama ataca todas las piezas ene-

Diagrama núm. 8

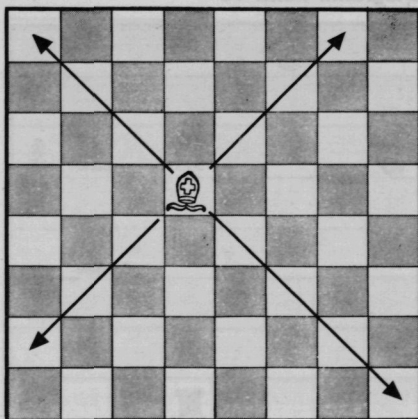


Diagrama núm. 9

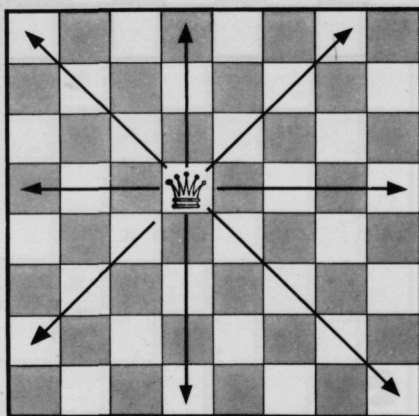
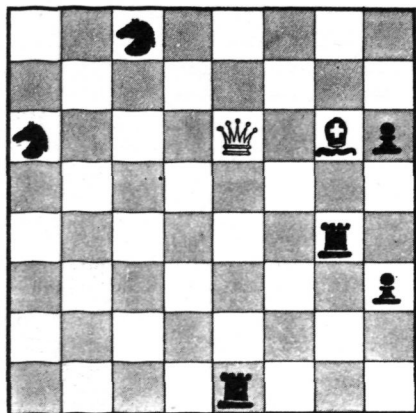


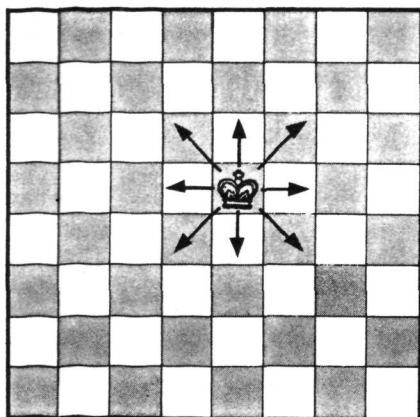
Diagrama núm. 10



migas, a las cuales puede capturar. Sin embargo, vemos que los peones negros no están atacados, porque la acción de la dama sobre ellos está interceptada por otras piezas. (Esto también ocurre en los casos en que la pieza atacante es la TORRE o el ALFIL.)

EL REY

Diagrama núm. 11



El REY tiene el mismo movimiento que la DAMA: horizontal, vertical y diagonal. Pero hay una importantísima diferencia: mientras la DAMA tiene un gran campo de acción, que sólo se limita cuando alguna pieza propia o del adversario se interpone en la dirección en que quiere ser movida, **el REY solamente puede ser jugado a sus casillas inmediatas**, como puede verse en el diagrama núm. 11. Es decir: **un solo paso en todas las direcciones.**

EL CABALLO

El CABALLO es, sin duda, la pieza más compleja para el principiante, pues su movimiento es compuesto: **«salta» en forma de «L»**. Es decir, desde la casilla

que ocupa, puede trasladarse a otra que diste dos casillas horizontales y una vertical o bien, dos casillas verticales y otra horizontal, tanto hacia adelante como hacia atrás.

En el diagrama núm. 12, el CABALLO puede desplazarse a cualquiera de las casillas señaladas con una «x». Vemos que, desde una situación central, el CABALLO tiene su mayor campo de acción, pues dispone de ocho casillas.

En cambio, en cualquiera de las bandas su acción es mucho menor. Así, en el diagrama número 13, vemos que el caballo blanco sólo puede desplazarse a cuatro casillas, mientras que el negro, situado en el rincón, solamente tiene dos casillas disponibles.

Por su peculiar movimiento, **el CABALLO es la única pieza que puede «saltar» por encima de las piezas propias y las del adversario.** Así, en el diagrama núm. 14, vemos que el CABALLO blanco puede capturar cualquiera de las Torres enemigas, así como al Caballo o al Alfil, sin que la presencia de peones del bando enemigo, o el peón propio, intercepte su acción. También, claro está, puede ser jugado, desde la posición que ocupa, a cualquiera de las casillas señaladas en este diagrama con una «x».

Diagrama núm. 12

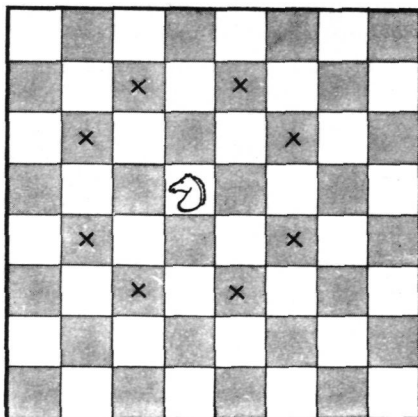
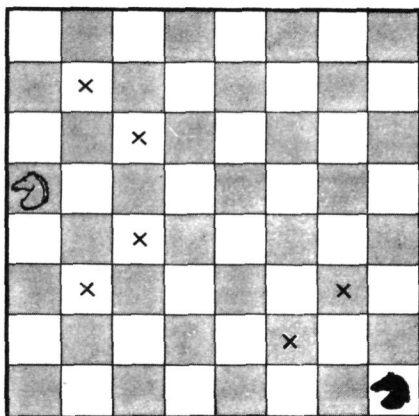
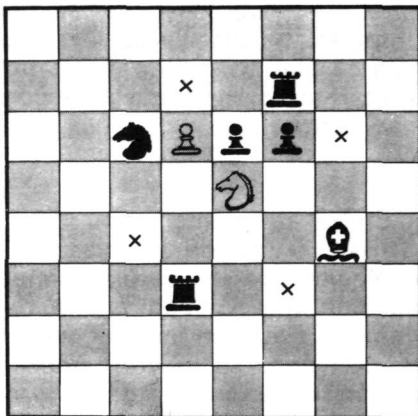


Diagrama núm. 13



Obsérvese que, si correspondiera jugar a las negras, el Caballo negro podría capturar al Caballo blanco. Y, como regla memorística, conviene recordar que el CABALLO, al «saltar» —o ser jugado—, **cambia siempre de color de casilla: va de blanca a negra o de negra a blanca**. Por esto, mientras un Alfil sólo puede llegar a ocupar 32 casillas —las del color que ocupa al iniciarse la partida—, el Caballo puede llegar a las 64 casillas del tablero.

Diagrama núm. 14



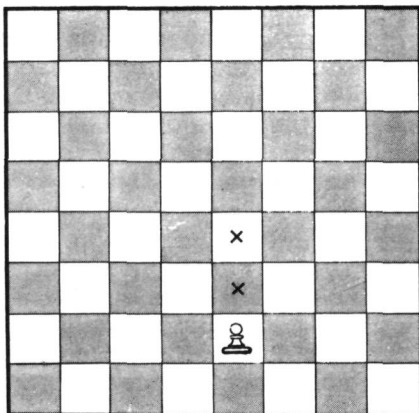
EL PEON

El PEON se mueve verticalmente, a lo largo de la columna en que se halla situado.

Al contrario de lo que ocurre con las restantes piezas, **el PEON siempre avanza, nunca puede retroceder.**

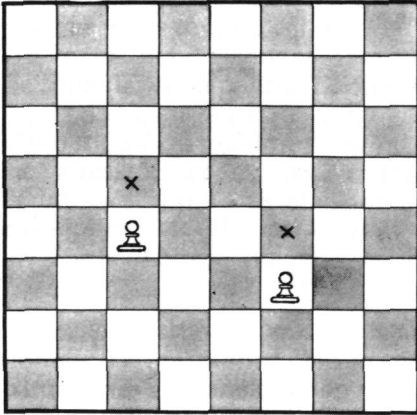
Desde su casilla de origen —es decir, la que ocupa al iniciar el juego—, como en el diagrama

Diagrama núm. 15



ma núm. 15, el **PEON** puede avanzar uno o dos pasos.

Diagrama núm. 16

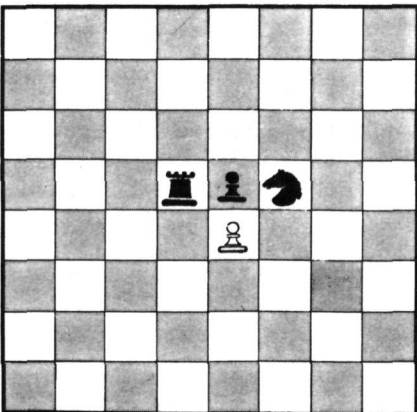


Sin embargo, debe tenerse muy presente que **en cuanto un PEON haya sido jugado una vez**, como ocurre con los que tenemos en el diagrama núm. 16, **ya sólo podrá avanzar un paso en cada jugada del resto de la partida.**

¿Cómo captura el PEON?

Otra peculiaridad del movimiento del peón, además de la de no poder retroceder, es que, así como avanza en dirección vertical, **captura en diagonal, avanzando siempre un paso**, dirigiéndose hacia las casillas adyacentes. Esto brinda al peón la única posibilidad de cambiar de columna —o fila vertical— a otra contigua.

Diagrama núm. 17



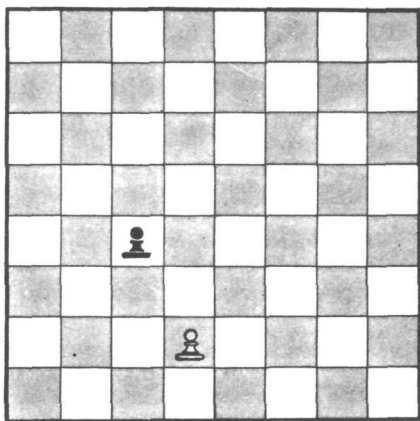
Así, en el diagrama núm. 17, el PEON blanco puede capturar la Torre o el Caballo, y, como ocurre con las capturas de las restantes piezas, pasará a ocupar la casilla en que se encontraba la pieza capturada, la cual, como en todos los casos, es eliminada del tablero.

En cambio, el peón blanco no puede capturar al de las negras, en la citada posición, el cual interrumpe su avance, diciéndose que ambos peones están «bloqueados».

LA CAPTURA «AL PASO»

Antiguamente, el PEON sólo avanzaba un paso, siempre, aun cuando se hallaba en su casilla inicial. Al introducirse en el Reglamento la posibilidad de avanzar uno o dos pasos cuando se encuentra en la casilla original, se le brindó también la facultad de capturar «al paso». Veamos en qué consiste este tipo de captura, exclusiva del PEON, mediante una explicación gráfica:

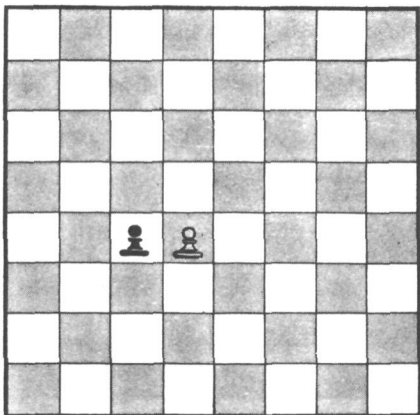
Diagrama núm. 18



En el diagrama núm. 18 vemos que el peón blanco se encuentra en su casilla inicial y vemos otro negro que ya ha alcanzado la quinta línea (desde su base).

Si el peón blanco avanzara dos pasos, llegaríamos a la posición del diagrama núm. 19. El peón blanco, por lo tanto, habría burlado la vigilancia del peón enemigo, al pasar «de largo» por la casilla que éste dominaba.

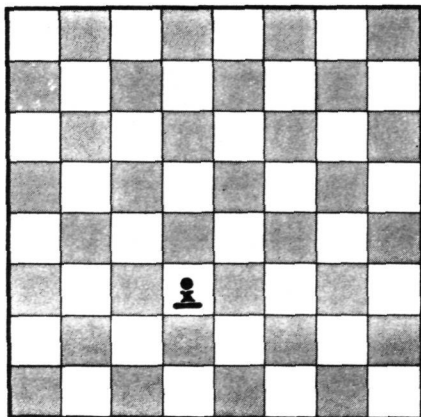
Diagrama núm. 19



Pues bien, la captura «al paso» consiste en que el peón negro tiene opción, **SOLO EN LA JUGADA INMEDIATA**, de capturar el peón blanco, exactamente igual que si éste hubiera avanzado un solo paso, produciéndose la captura en la forma que vemos en el diagrama núm. 20.

Hay que tener en cuenta que esta facultad de captura «al paso»

Diagrama núm. 20



sólo es posible en estas circunstancias. Es decir: que el PEON avance dos pasos cuando el peón contrario ya haya «dominado» la sexta línea y precisamente se realice la captura en la jugada inmediata. Más tarde ya no es posible la captura, ni lo es si el peón había avanzado anteriormente un paso y, al ser atacado por el peón negro, continuara su avance.

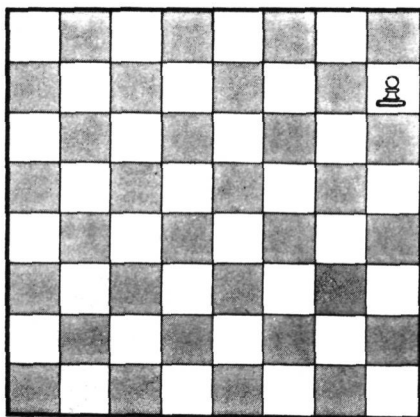
También es importante saber que **solamente pueden capturar de esta forma los peones y exclusivamente a otros peones, NO A LAS PIEZAS.**

LA PROMOCION DEL PEON

Cuando un PEON, en su avance, llega a la primera línea del bando enemigo, se dice que «corona». Y, en el momento que llega a su meta, se promociona o convierte en una pieza —a excepción del REY, ya que **sólo puede haber un Rey en cada bando**—, a elección del jugador que corona el peón.

En el diagrama núm. 21 vemos al peón en la séptima línea, y en el núm. 22 ya comprobamos el cambio que experimenta automáticamente el PEON, al avanzar y completar la jugada.

Diagrama núm. 21



En esta promoción hemos visto el caso más normal, o sea, la promoción de la dama, que, como veremos más adelante, es la pieza más valiosa.

En la promoción, al elegir la pieza, no importa que hayan otras iguales sobre el tablero. Así, por ejemplo, podrá llegarse a tener nueve damas de un mismo bando: la original y las resultantes de las promociones de los ocho peones.



EL «JAQUE»

Cuando en el curso de la partida de ajedrez se amenaza una pieza enemiga, no hay que indicárselo al adversario. Será éste quien deberá ver las amenazas para tomar las medidas de defensa oportunas, así como nosotros deberemos darnos cuenta de las amenazas que nos planteen.

Sin embargo, CUANDO SE AMENAZA AL REY ES PRECISO INDICARLO y, para ello, se utilizan las palabras «JAQUE AL REY» o, simplemente, «JAQUE», al realizar la jugada que plantea la amenaza.

En el diagrama núm. 23 tenemos una posición en la cual el

Diagrama núm. 22

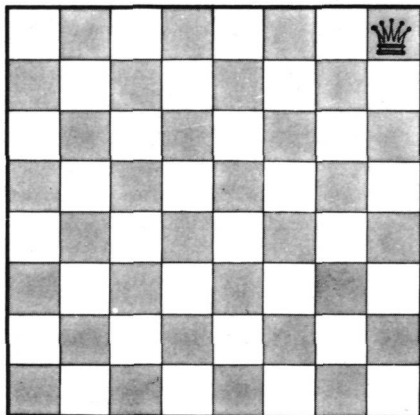
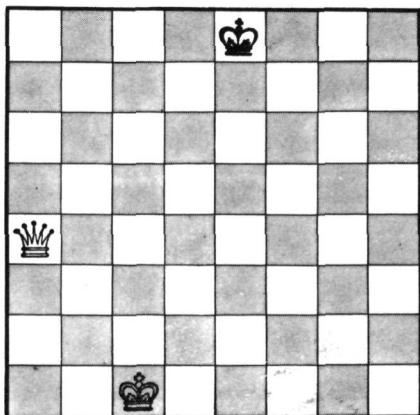


Diagrama núm. 23



rey negro se encuentra en «jaque», pues la dama blanca le amenaza.

En estos casos es obligatorio tomar inmediatas medidas defensivas y apartar al rey de la amenaza.

Vamos ahora a introducir posiciones con mayor número de piezas —en lugar de las esquemáticas que hasta ahora hemos adoptado—, pues el lector ya estará más familiarizado con el tablero y sus elementos básicos y, consecuentemente, con la adecuada capacidad para añadir nuevos elementos en su estudio.

Cuando el Rey está en «jaque» hay tres posibles formas de eludir tal amenaza:

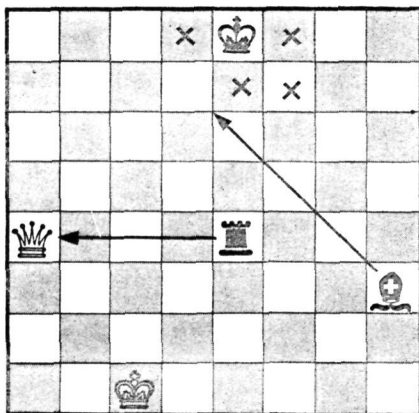
- A) Capturando la pieza agresora;
- B) Moviendo el Rey a una casilla que no dominen las piezas del adversario, y
- C) Interceptando el jaque con una pieza propia.

Así, en el diagrama núm. 24, vemos que el Rey negro se encuentra atacado por la dama blanca. Y en este ejemplo tenemos las tres formas posibles de defensa contra el «jaque».

En primer término vemos que la Torre negra puede capturar la dama, con lo cual, claro está, se salva la amenaza.

También podemos mover el rey a las casillas señaladas con una

Diagrama núm. 24



«x»), que no dominan las piezas enemigas y, por lo tanto, se cumple la solución «B».

Finalmente, podemos jugar el Alfil negro, en la forma que señalamos con una flecha, interponiéndole entre su Rey y la Dama enemiga, lo que, en términos ajedrecísticos, se llama «CUBRIR» el «jaque».

Esta última forma de defensa no es posible contra los «jaques» de Caballo o Peón, debido al peculiar movimiento de estas piezas.

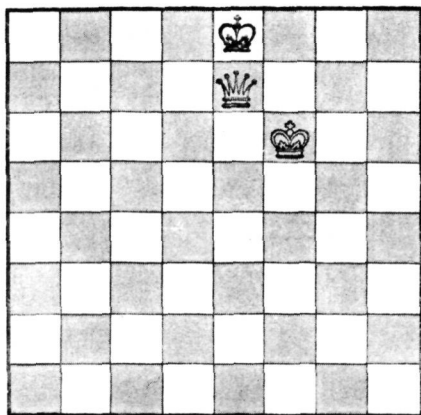
EL «JAQUE MATE»

El objetivo de la partida es la captura del Rey adversario. El que lo consigue es el vencedor. La captura del Rey, sin embargo, nunca se llega a consumir, porque la partida finaliza, automáticamente, cuando se le amenaza (Jaque) y no puede eludirse la amenaza en ninguna de las formas explicadas.

Por ejemplo, en el diagrama núm. 25 tenemos una posición en la que el Rey negro está amenazado por la Dama blanca. Esta domina, además, todas las casillas a las que puede trasladarse el rey enemigo.

En consecuencia, EL REY NEGRO ESTA EN SITUACION DE JAQUE MATE, pues tampoco tie-

Diagrama núm. 25



ne el recurso de capturar la Dama, porque está protegida por su Rey.

En estas circunstancias, la partida termina automáticamente y resulta vencedor el bando blanco (quien ha planteado el «JAQUE MATE»).

IV

EL VALOR DE LAS PIEZAS

El simple estudio del movimiento de las piezas nos muestra que su valor tiene que ser distinto.

Es evidente que la Dama, con su gran movilidad y el alto número de casillas que puede dominar simultáneamente, es la más valiosa. En el extremo opuesto tenemos al peón, con su lento avance y su reducido campo de acción.

Por este motivo, tomaremos al Peón como unidad comparativa, al indicar el valor de las piezas. Y tenemos:

PEON = 1 punto
CABALLO = 3 puntos
ALFIL = 3 puntos
TORRE = 5 puntos
DAMA = 10 puntos

Esta escala de valores está un tanto simplificada, pero, básicamente, es correcta.

En el ajedrez magistral ya hay otras valoraciones más sutiles, pues, de acuerdo con la posición de las piezas en el tablero, un Alfil puede ser superior o inferior a un Caballo. Pero, repetimos, con los valores indicados, tendremos base suficiente en esta primera fase del estudio. El conocimiento del valor de las piezas nos será muy útil cuando, en el curso de la partida, tengamos que realizar cambios.

No incluimos al Rey en este orden de valores, ya que es la pieza fundamental del juego y la UNICA que no se puede cambiar, porque su eliminación (Jaque Mate) representa la pérdida de la partida.

LOS CAMBIOS

Cuando capturamos una pieza al adversario y éste, a su vez, captura una de nuestras piezas, se produce un cambio.

De acuerdo con el valor de las piezas, podemos decir que hay dos tipos de cambio: CAMBIO IGUAL y CAMBIO DESIGUAL.

Un **cambio igual** se produce cuando cada jugador captura una pieza de igual valor. Un ejemplo claro lo tenemos en los siguientes diagramas:

En el diagrama núm. 26 vemos que ambas torres se atacan mutuamente. Si correspondiera jugar a las blancas y capturaran la Torre enemiga, el Alfil negro podría

Diagrama núm. 26

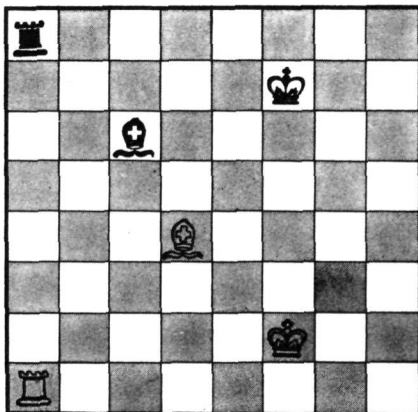
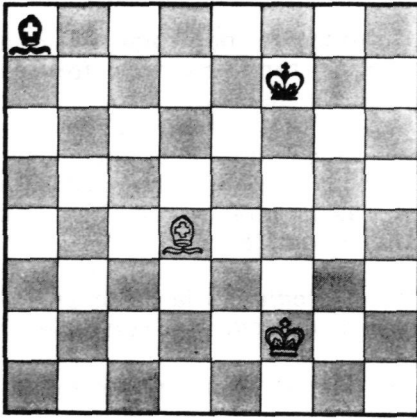


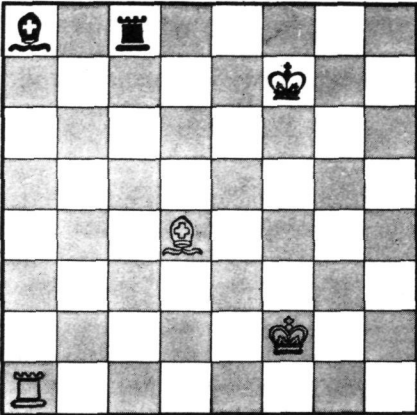
Diagrama núm. 27



capturar inmediatamente la Torre blanca y llegaríamos a la posición del diagrama núm. 27, en la que comprobamos gráficamente que se mantiene el equilibrio de material.

El **cambio desigual** se produce cuando uno de los jugadores captura una pieza de distinto valor que aquella que cede. Veamos un ejemplo práctico en el diagrama núm. 28.

Diagrama núm. 28



Si en esta posición la Torre blanca capturase el Alfil negro, la Torre negra capturaría la Torre blanca y, consecuentemente, según la escala de valores conocida, las Negras habrían ganado 2 puntos.

GANANCIA Y PERDIDA DE MATERIAL

La ganancia de material para un bando representa, naturalmente, la pérdida de material para el otro.

¿Cómo se produce la ganancia de material?

De dos formas:

- 1) porque uno de los jugadores no ve una amenaza más o menos oculta; o bien,
- 2) porque se realiza un cambio desigual.

Veamos separadamente ambos temas.



1) Amenaza y defensa

Cuando se nos plantea una amenaza tenemos tres formas viables de defensa:

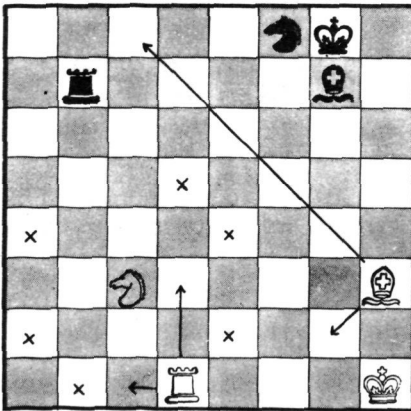
a) Eludiendo el ataque, desplazando la pieza amenazada a una casilla que no dominen las piezas enemigas.

b) Protegiendo la pieza atacada, si el cambio nos conviene.

c) Atacando una pieza enemiga de igual o mayor valor que la amenazada por el adversario.

Así, en el diagrama núm. 29 tenemos un ejemplo esquematizado sobre el tema de la amenaza y las formas de defensa.

Diagrama núm. 29



En esta posición, las Negras atacan el Caballo blanco con su Alfil. Al ver la amenaza, el conductor de las piezas blancas tiene a su disposición las tres formas de defensa:

a) Puede desplazar el Caballo a cualquiera de las casillas señaladas con «x». (Obsérvese que el otro salto representaría la pérdida del Caballo, pues lo capturaría la Torre negra.)

b) Puede proteger el Caballo, desplazando la Torre, como se indica con flechas, a una de las casillas desde las cuales podrá capturar el Alfil enemigo, si éste realizara la captura del Caballo. En este caso se produciría un **cambio igual**, pues el Caballo y

el Alfil tienen la misma valoración, en la escala que conocemos.

c) Y la tercera posibilidad consiste en jugar el Alfil blanco a una de las casillas, que señalamos con flechas, desde las cuales atacaría la Torre negra. Así, si las Negras insistieran en la captura del Caballo, perderían su Torre, con lo que se produciría un **cambio desigual** y perderían material.

2) ¿Cómo se producen los cambios desiguales?

Hay, también, tres formas distintas de que se produzcan cambios desiguales:

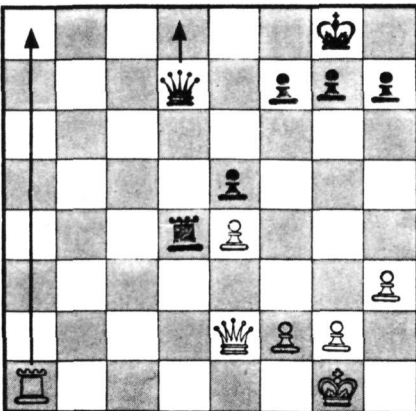
1) Por error de un jugador, al no darse cuenta de la diferencia del valor de las piezas que se cambian.

Este caso no precisa explicación; basta volver al diagrama núm. 28 y al correspondiente comentario.

2) Cuando un jugador está en posición en que no puede evitarlo, por las fuertes amenazas del adversario.

Así, en la posición del diagrama núm. 30, si correspondiera jugar a las Blancas y trasladaran la Torre, a lo largo de su columna, hasta la octava línea —como indica la flecha—, se produciría «JAQUE AL REY». Como el Rey negro no tiene forma de eludir el

Diagrama núm. 30

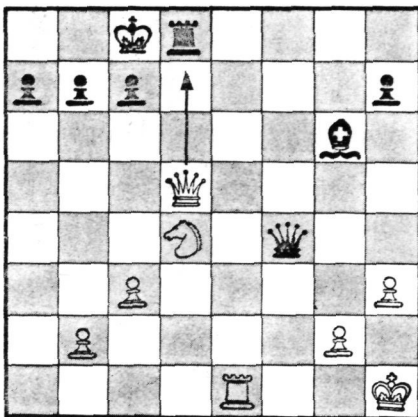


ataque, la única réplica viable es trasladar la Dama a la casilla que señalamos, «cubriendo» el Jaque. Entonces, la Torre blanca capturaría la Dama enemiga y se produciría la ganancia de material (5 puntos).

Diagrama núm. 31

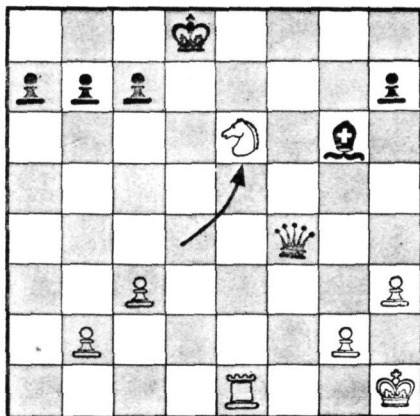
3) Cuando un jugador, intencionadamente, realiza o permite un cambio con pérdida de material, con la esperanza de obtener, después, una ganancia. Esto es lo que se conoce como una «COMBINACION».

En el diagrama núm. 31 tenemos un sencillo ejemplo de este tema. Las Blancas, que tienen su Dama atacada por la Torre enemiga, en lugar de optar por las conocidas maniobras de defensa, CAPTURAN LA PIEZA AGRESORA. Con este cambio desigual, ya que el Rey negro captura inmediatamente la Dama, las Blancas han perdido material (5 puntos).



Sin embargo, en el diagrama núm. 32, tenemos la lógica explicación del motivo que indujo a las Blancas a realizar tal cambio. Porque el salto del Caballo, en la forma expresada, realiza un doble ataque (Jaque al Rey y amenaza a la Dama), con lo que, después de alejar las Negras su Rey atacado, el Caballo capturaría la Dama y, como balance de la «COMBINACION», las Blancas habrían ganado una Torre (5 puntos).

Diagrama núm. 32





EL ENROQUE

Como en la posición inicial las piezas no tienen la menor movilidad —con la excepción de los Caballos (que «saltan»)—, las partidas se suelen iniciar avanzando los peones centrales, que son los que dan paso a mayor número de piezas. Esto ocasiona, al mismo tiempo, que los primeros choques se produzcan en el centro y que, al desaparecer los citados peones, generalmente por cambios, el Rey quede expuesto a serios peligros, al encontrarse en **columnas abiertas**, que así se denominan **las columnas en las que no existen peones**.

Por otro lado, tenemos que las Torres —las piezas que ocupan el segundo lugar en la escala de valores que conocemos— son prácticamente inútiles en su situación inicial, bloqueadas por el propio Peón de su columna (ver diagrama núm. 7). Las Torres son piezas que actúan a distancia, con largo campo de acción (como cañones en las batallas), y alcanzan su máxima actividad en las columnas abiertas.

Consecuentemente, conviene llevar las Torres al centro y, por lo tanto, apartar al rey de las columnas centrales. Y todo esto se consigue con una sola jugada: **EL ENROQUE**.

El ENROQUE tiene dos características esenciales:

- 1) **Es la única jugada en la que se mueven dos piezas a la vez.**

2) **Cada jugador solamente puede ENROCAR una vez, en el curso de la partida.**

Al existir dos Torres en cada bando, hay dos posibilidades de ENROQUE:

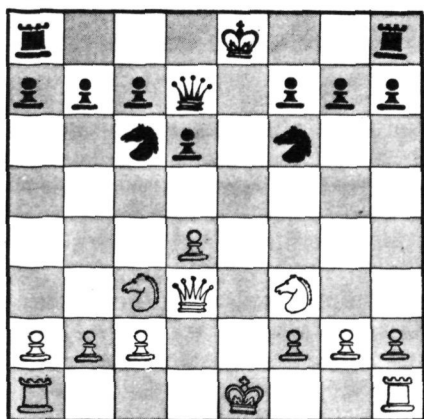
a) Cuando se realiza con la Torre de Rey —es decir, la más próxima al Rey— se llama ENROQUE EN EL LADO DE REY o, simplemente, **ENROQUE CORTO.**

b) Cuando se realiza con la Torre de Dama, se denomina ENROQUE EN EL LADO DE DAMA o bien **ENROQUE LARGO.**

¿COMO SE REALIZA EL ENROQUE?

Para realizar el ENROQUE se lleva el Rey dos casillas en la dirección en que está situada la Torre con la que va a ENROCAR. E, inmediatamente, **EN LA MISMA JUGADA**, se coloca la Torre en la casilla contigua al Rey, en la dirección opuesta.

Diagrama núm. 33



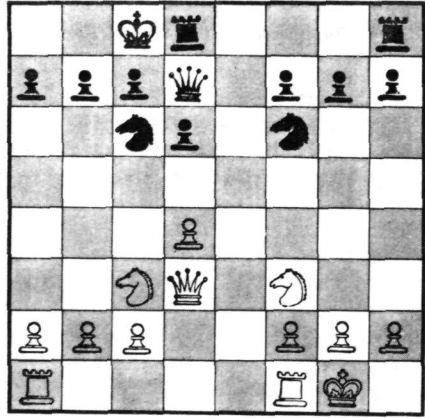
El ejemplo gráfico aclarará notablemente esta teoría:

En el diagrama núm. 33 vemos una posición en la que ambos Reyes permanecen en el centro y las Torres inactivas en sus casillas de origen. En el diagrama núm. 34 vemos la posición resultante después de haber realizado las Blancas el ENROQUE CORTO y las Negras el ENROQUE LARGO. Ambos Reyes se

Diagrama núm. 34

han desplazado dos casillas en la dirección en que se hallaba la Torre correspondiente. Esta, como puede observarse, HA DE MOVERSE DOS CASILLAS, EN EL ENROQUE CORTO, Y TRES CASILLAS EN EL ENROQUE LARGO.

Observemos que, una vez realizada esta jugada, cada bando está en condiciones de movilizar inmediatamente sus torres en la columna central abierta, mientras que sus Reyes se han alejado del peligro.



¿CUANDO ES POSIBLE REALIZAR EL ENROQUE?

Para poder realizar el ENROQUE es necesario que se produzcan las circunstancias que explicamos a continuación:

1) QUE NO HAYAN SIDO JUGADOS, ANTERIORMENTE, NI EL REY NI LA TORRE CON LA QUE SE DESEA ENROCAR.

Diagrama núm. 35

Es decir, para poder realizar el ENROQUE no basta que el Rey y la Torre se encuentren en sus casillas de origen, sino que no hayan sido jugados en el curso de la partida.

Así, en la posición del diagrama núm. 35, las Blancas podrán realizar el ENROQUE LARGO, **pero NO** el CORTO, aun en el caso de que su Torre, ya movida, regresara a su casilla inicial.



En cambio, las Negras no podrán realizar el ENROQUE, al haber movido ya su Rey.

2) QUE ESTEN LIBRES LAS CASILLAS SITUADAS ENTRE EL REY Y LA TORRE CON LA QUE SE PRETENDE ENROCAR.

No puede haber ninguna pieza, ni propia ni del adversario, entre el Rey y la Torre. Así, en el diagrama núm. 36, las Blancas **pueden realizar el ENROQUE LARGO, pero no el CORTO**, al impedirse el Alfil negro situado entre el Rey y la Torre de Rey.

En cuanto a las Negras, **pueden realizar el ENROQUE CORTO, pero no el ENROQUE LARGO**, por impedirlo su Caballo de Dama, aún en la casilla inicial, que intercepta la línea.

3) QUE EL REY NO SE ENCUENTRE EN JAQUE.

No se puede ENROCAR cuando el Rey está amenazado directamente —en JAQUE—, como ocurre en el diagrama núm. 37. Sin embargo, una vez defendida la amenaza —SIN MOVER EL REY—, como, por ejemplo, tras «cubrir» el jaque con el peón o cualquier pieza, las Blancas podrán ENROCAR cuando lo deseen.

En cambio, NO TIENE IMPORTANCIA QUE LA TORRE ESTE AMENAZADA Y SE PUEDE REALIZAR EL ENROQUE.

Diagrama núm. 36

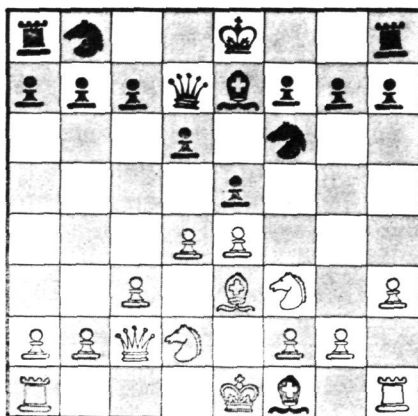


Diagrama núm. 37

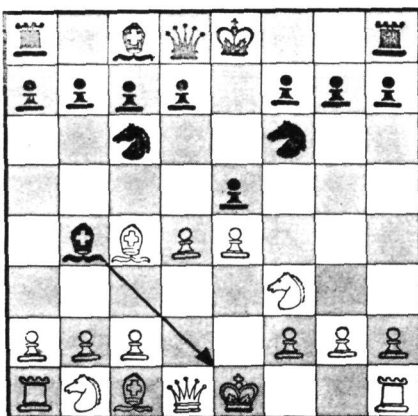
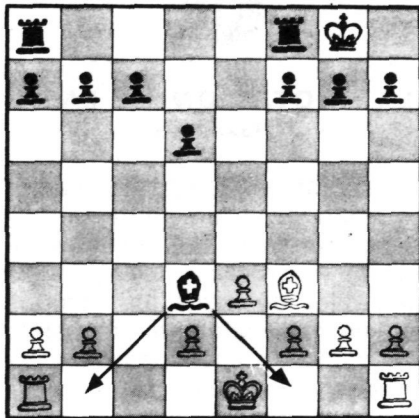


Diagrama núm. 38



4) QUE EL REY NO «PASE» POR UNA CASILLA DOMINADA POR CUALQUIERA DE LAS PIEZAS ENEMIGAS.

En el diagrama núm. 38 vemos que el Alfil negro domina una casilla por la que debería «pasar» el Rey blanco para efectuar el ENROQUE CORTO. Por lo tanto, no es posible llevar a cabo esta jugada, mientras se mantengan estas circunstancias.

Sin embargo, **NO TIENE IMPORTANCIA QUE LA TORRE «PASE» POR UNA CASILLA DOMINADA POR LAS PIEZAS ENEMIGAS.** Así, en este mismo diagrama, las Blancas **pueden realizar el ENROQUE LARGO**, pese a que el Alfil negro domina una de las casillas por las que debe «pasar» la Torre para completar la jugada del ENROQUE.

VI

LA ANOTACION DE LAS JUGADAS

La anotación de las jugadas es muy importante; en primer término, porque facilita el estudio, al permitir reproducir las partidas magistrales de todos los tiempos (esto es materialmente imposible conseguirlo en casi todas las actividades de la vida, de no recurrir al concurso de películas fotográficas) y, además, porque conocer la forma de anotar las partidas es necesario, pues así lo exige el ajedrez de competición, en el que la anotación es un complemento de las jugadas.

Hay varios sistemas de anotación, pero aquí solamente estudiaremos los dos principales:

1) EL SISTEMA DESCRIPTIVO

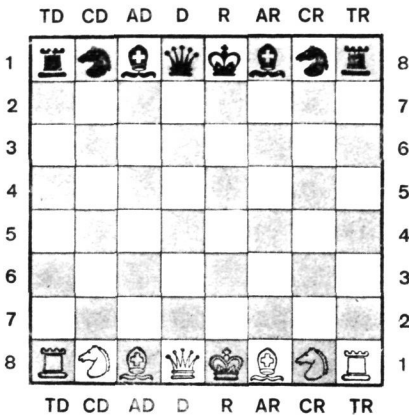
El sistema de anotación más empleado en España y países hispanoamericanos, así como en los de habla inglesa, es el llamado DESCRIPTIVO. En él, las piezas se representan por su letra inicial, en mayúscula, y, por lo tanto, tenemos:

- R significa Rey
- D significa Dama
- T significa Torre
- A significa Alfil
- C significa Caballo
- P significa Peón

Ya conocemos, pues, la pieza que se ha jugado. Pasemos ahora a la forma de representar la casilla a donde se ha trasladado la pieza.

Para ello nos sirve de excelente ayuda el diagrama núm. 39, en el que vemos dispuestas sobre el tablero las piezas, en la posición inicial de la partida. Y esto es importante, porque CADA COLUMNA RECIBE EL NOMBRE DE LA PIEZA QUE LA OCUPA EN LA POSICION INICIAL DEL JUEGO.

Diagrama núm. 39



Esto significa que, por ejemplo, aunque la Dama se traslade a otra columna en el curso de la partida, **la columna de dama seguirá siendo siempre la que ocupa dicha pieza en el comienzo del juego.** Y lo mismo ocurre con las restantes piezas.

Tenemos, por lo tanto, ocho columnas, cuya anotación se hace en la forma abreviada expresada en el diagrama. Así, de izquierda a derecha, tenemos la columna Torre Dama, que escribiremos TD, abreviadamente, por tratarse de la Torre del sector o FLANCO MAS PROXIMO A LA DAMA. Y así lo mismo con las columnas CD y AD. Luego vemos la columna de Dama: D (siempre importante recordar que ha de ser la casilla primera de esta columna del mismo color del bando: la Dama en su color, repetimos), a la que siguen las de R, AR, CR y TR, por la misma explicación que antes hemos hecho relativa al flanco de Dama. Este

otro sector es el de Rey, por la mayor proximidad de estas piezas al Rey.

Conocida la denominación de las columnas, sólo falta especificar el número de la casilla de cada una de ellas para disponer de todos los datos necesarios. Ya sabemos que las LINEAS son las casillas tomadas en sentido horizontal y en el diagrama núm. 39 aparecen numeradas de la primera a la octava, a la derecha, en el sentido en que cuentan las Blancas y, a la izquierda, desde el punto de vista de las Negras. Es decir, que la primera línea de las Blancas representa la octava de las Negras, y viceversa.

Con estos elementos ya tenemos la base para explicar la ANOTACION:

a) Delante de cada jugada se coloca una cifra, que significa el número del movimiento en la partida;

b) La pieza que se ha jugado, y

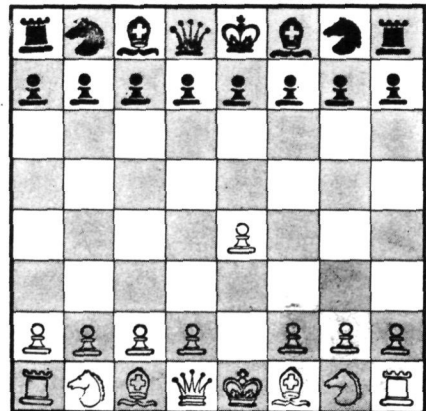
c) La casilla a la cual se ha trasladado.

Veamos, como ejemplo práctico, un rápido mate, que es conocido como el «mate del pastor»:

1. P4R, ...

El número 1 indica que es la primera jugada; el punto es, sencillamente, la separación. El resto, como vemos en el diagrama núm. 40, las blancas han

Diagrama núm. 40



avanzado un **Peón** a la **Cuarta línea** de la **Columna de Rey**. Los puntos suspensivos se colocan de esta forma indicando que las negras no han realizado aún su jugada. (Esto es muy frecuente en los comentarios de las partidas, tanto en las revistas especializadas como en diarios y libros).

Y ahora sigamos con la partida:

1. ..., **P4R**

2. **A4A**, ...

La jugada de las Negras está explicada, prácticamente, en el comentario anterior: el Peón que está en la Columna de Rey avanzó, también, dos pasos: a la Cuarta Línea, desde el punto de vista de las Negras. Observemos, sin embargo, que si fueran las Blancas quienes situaran un Peón en esta casilla, se debería anotar: P5R, pero, como PARA ANOTAR LAS JUGADAS DE CADA BANDO, SE CUENTA DESDE LA BASE DEL MISMO, aquí escribiremos P4R.

Como vemos en el diagrama número 41, la segunda jugada blanca ha sido desarrollar el Alfil a la cuarta línea de la columna AD, pero como no es posible llevar el otro Alfil a 4AR, no es preciso aclarar el flanco y se puede adoptar esta abreviación: A4A. Los puntos suspensivos de la primera jugada indican que ya habían jugado las Blancas, mientras que los de la segunda nos muestran que aún no han jugado las Negras. Y seguimos:

Diagrama núm. 41

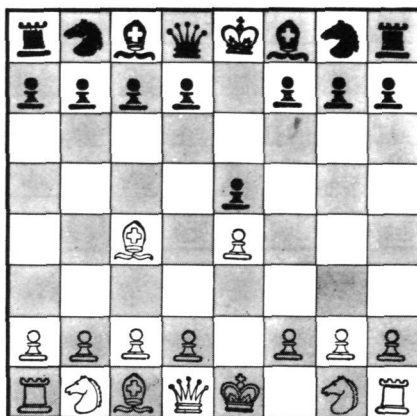


Diagrama núm. 42



2. ..., C3AD

Aquí sí tenemos que aclarar el flanco y escribimos AD, ya que también sería posible la jugada C3AR.

En los casos en que dos piezas puedan ir a una misma casilla, entonces se debe especificar, también, la casilla de origen de la que fue jugada. Por ejemplo, si en el diagrama núm. 42 el CR negro estuviera ya en 2R, para anotar la jugada realizada por las Negras deberíamos hacerlo así: 2. ..., C(1C)3A, o bien CD3A, ya que llevamos a ella el Caballo situado en 1C; o sea, el del flanco de Dama.

3. D5T, ...

La Dama blanca se trasladó a la quinta línea de la columna TR y, como no podía haber sido jugada a la del otro flanco, no precisamos indicar 5TR, sino 5T, simplemente.

3. ..., C3A

Sólo un Caballo puede ir ahora a 3A, por lo que ya no es necesario aclarar que ha sido jugado a 3AR.

4. DxPA mate.

Aquí vemos un nuevo signo, la «x». Es el que se usa para anotar las capturas. Así, tenemos que la Dama ha capturado el PA, lo que deja al Rey negro en situación de mate. Se aclara PA, ya que la Dama podía capturar en este momento el PR y el PTR.

SIGNOS COMPLEMENTARIOS

Comunes a todos los sistemas de anotación, tenemos una serie de signos complementarios que se utilizan, unos en las partidas y otros, solamente, en los comentarios. Son los siguientes:

- x significa = captura
- 0-0 significa = Enroque corto
- 0-0-0 significa = Enroque largo
- ! significa = Buena jugada
- ? significa = Mala jugada
- !? significa = Jugada dudosa
- + significa = Jaque
- a.p. significa = «al paso» (en los casos de captura de los peones).

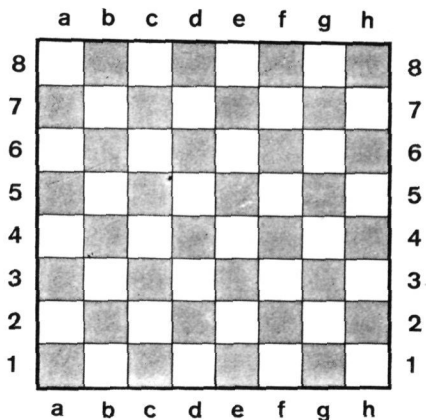
Así, en la partida que hemos explicado, al comentarla deberíamos escribir 3. ..., C3A?, pues es un grave error, al no advertir la fulminante amenaza blanca.

2) EL SISTEMA ALGEBRAICO

Pese a su nombre, ésta es la anotación más sencilla. Pasemos al diagrama núm. 43, en el que vemos que las columnas, en vez de recibir la denominación por la pieza que la ocupa al empezar la partida, llevan una letra cada una. De donde resulta que la columna TD se convierte en la columna **a** y así sucesivamente hasta llegar a la **h**, siguiendo el orden alfabético.

Las líneas están numeradas en la misma forma que en el anterior sistema, con la diferencia que

Diagrama núm. 43



aquí NO EXISTE PUNTO DE VISTA NEGRO, resultando que CADA CASILLA TIENE LA MISMA DENOMINACION PARA LOS DOS BANDOS.

Las piezas llevan iguales iniciales que en el sistema Descriptivo, suprimiéndose, simplemente por costumbre, las iniciales de los peones.

Las jugadas se anotan escribiendo en primer lugar la casilla que ocupa la pieza y, separándose por un guión, la que pasa a ocupar.

Veamos la partida anterior, en anotación ALGEBRAICA:

1. e2-e4, e7-e5

Aquí observamos que son jugadas de peón, por carecer de inicial. Vemos, también, que el PR avanzó dos pasos por ambas partes y que las anotaciones son diferentes; ello ocurre porque, como dijimos, sólo se tiene en cuenta el punto de vista de las Blancas.

2. Af1-c4, Cb8-c6
3. Dd1-h5, Cg8-f6
4. Dh5xf7 mate.

Generalmente, se emplea esta misma anotación ALGEBRAICA en la forma ABREVIADA que consiste, sencillamente, en suprimir la casilla de origen. Esta es la anotación más práctica y que adoptaremos en algunos de los estudios, de forma que el lector se acostumbre tanto al sistema DESCRIPTIVO como al ALGEBRAICO ABREVIADO.

Observemos cuántas letras se economizan con esta anotación, al volver a transcribir la misma partida:

1. e4, e5
2. Ac4, Cc6
3. Dh5, Cf6
4. Dxf7 mate.

VII

EL REY «AHOGADO»

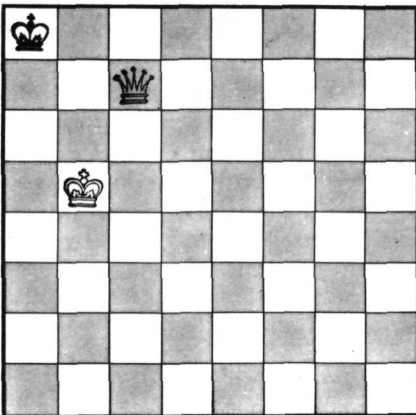
El Reglamento del ajedrez establece que la partida termina en TABLAS, o sea, en EMPATE, **cuando el bando al que corresponde jugar, SIN ESTAR SU REY EN JAQUE, NO PUEDE REALIZAR NINGUN MOVIMIENTO LEGAL.**

Estas posiciones se producen, generalmente, en la fase final del juego, cuando han desaparecido la mayor parte de las piezas, y sólo los jugadores noveles, que no han aprendido el método de dar el jaque mate, caen frecuentemente en estas situaciones.

En el diagrama núm. 44 vemos un simple final de Rey y Dama contra Rey. La victoria es facilísima, PERO HAY QUE EVITAR EL «AHOGADO».

En efecto, si las Blancas continuaran con **1. R6C7?**, el Rey negro no tendría ninguna casilla a donde ir, pues la Dama y el Rey

Diagrama núm. 44



de las blancas controlan todos sus movimientos posibles. Y NO ES JUGADA LEGAL MOVER EL REY A UNA CASILLA EN QUE PUEDA SER CAPTURADO, pues ya hemos dicho que al Rey no se le puede capturar: cuando se le amenaza —JAQUE— hay que anunciarlo, y cuando no tiene forma de neutralizar tal amenaza se produce el JAQUE MATE.

Por lo tanto, tras 1. R6C?, en la posición del diagrama número 44, la partida sería TABLAS, automáticamente, mientras que bastarían tan sólo tres jugadas para forzar el JAQUE MATE. Es decir: 1. D7D, R1C; 2. R6C, R1T; 3. D8D (o bien, 3. D7C) mate.

Una vez conocida esta regla, podemos pasar al estudio de los MATES BASICOS.



MATES BASICOS

Se llaman mates básicos o simples los que se producen cuando un bando ha quedado solamente con su Rey y el adversario, además de su Rey, cuenta con una o más piezas que pueden forzar el mate.

Pueden forzar el mate las siguientes piezas:

Rey y Dama
 Rey y Torre
 Rey, Alfil y Caballo
 Rey y dos Alfiles

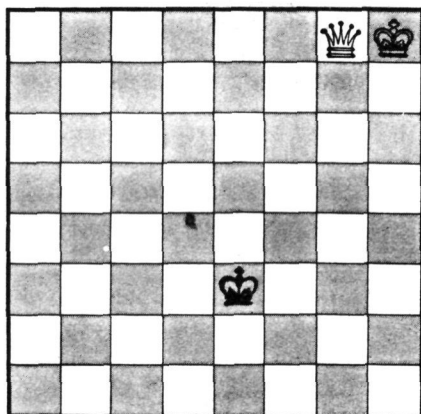
En cambio, no se puede dar mate con Rey y dos Caballos, contra Rey solo, y se puede llegar a forzar el mate con Rey y Peón contra Rey, si el Peón puede promocionar y, por lo tanto, convertirse en una Dama o una Torre.

Cuando un bando queda solamente con el Rey puede exigir que su adversario le dé el **Jaque Mate en 50 JUGADAS** y, caso de que no consiga tal objetivo en la cifra indicada, la partida sería Tablas.

1) EL MATE CON LA DAMA

Es el más común y su técnica es muy sencilla. En primer lugar, HAY QUE LLEVAR AL REY A UNA DE LAS BANDAS DEL TABLERO. Es decir, **a las columnas de Torre** o bien **a la primera u octava línea**.

Diagrama núm. 45



De esta forma se reduce a cinco el número de casillas a que puede ser jugado el Rey, mientras que en cualquier otra línea o columna dispondría de ocho casillas y sería imposible controlarlas todas con nuestras piezas.

En la posición del diagrama número 45 tenemos la situación menos conveniente: los Reyes están distanciados y el del bando inferior está en el centro del tablero.

La primera tarea es reducirlo a una banda o columna, lo cual se hace, sencillamente, con jugadas de Dama y de aproximación del Rey. Veamos un método simple que, ciertamente, no es el más rápido, pero sí fácil y sin riesgos de «ahogado». Lo estudiaremos con la anotación descriptiva:

1. D4A, ...

Así, el Rey negro queda reducido a las tres primeras líneas del campo blanco y a las columnas de TR a la de D, solamente.

1. ..., R6A

2. D4D, ...

Vemos que, así, se toma otra columna más y, al igual que en la jugada anterior, la Dama ha sido colocada **A SALTO DE CABALLO RESPECTO AL REY ENEMIGO.**

2. ..., R7R

3. D3A, ...

Otra vez «a salto de caballo». Se reduce otra línea al Rey negro.

3. ..., R7A

4. D3D, R7C

5. D3R, R8A

O bien, 5. ..., R7T; 6. D3AR, R8C; 7. D2R, con lo que se llegaría a una posición similar a la que ahora va a producirse, tras la siguiente jugada.

6. D2D, R8C

7. R7C, ...

Finalmente, como ya está el rey negro en la banda, es el momento de aproximar al Rey para cooperar en el JAQUE MATE. Antes, hemos de comprobar que el Rey adversario TIENE DOS CASILLAS, por lo menos, para ir desplazándose, y que no se produzca la situación de «AHOGADO». El resto es simple:

7. ..., R8A
8. R6C, R8C
9. R5C, R8A
10. R4C, R8C
11. R3C, R8A
12. D2A JAQUE MATE

El mismo resultado se obtenía con 12. D1D.

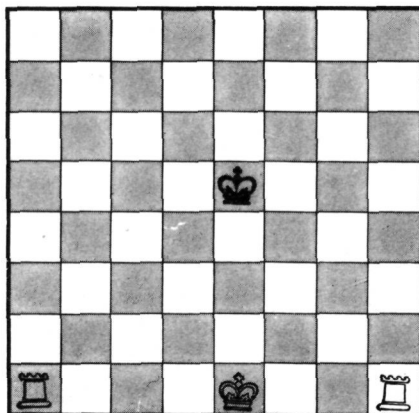
EL MATE CON DOS TORRES

Muy sencillo es el mate con Rey y dos Torres, contra Rey, ya que la acción de las Torres, a lo largo de las columnas o de las líneas, les permite llevar al Rey a una banda, sin necesitar el concurso de su propio Rey.

En el diagrama núm. 46 tenemos una posición con el Rey negro en el centro del tablero. Veamos la más sencilla fórmula de forzar el mate, que seguiremos con el sistema algebraico, para que el lector se familiarice con los dos métodos principales de anotación.

1. Ta4, ...

Diagrama núm. 46



De este modo, el Rey negro queda reducido a sus cuatro primeras líneas.

1. ..., R**d5**
2. T**h5+**, R**c6**
3. T**a6+**, ...

Las Torres, en escalonado avance, van llevando al Rey negro a la banda.

3. ..., R**b7**
4. T**g6**, R**c7**
5. T**h7+**, R**d8**
6. T**g8** mate.

Instructivo ejemplo de la fuerza combinada de las Torres.

EL MATE CON UNA TORRE

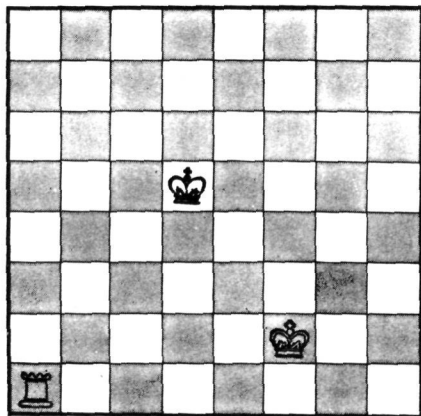
El mate con el Rey y la Torre es mucho más laborioso que el de Rey y Dama, al no tener la misma potencia, por cubrir un menor número de casillas la Torre. En este final, el Rey juega un papel importantísimo en la tarea de reducir al del adversario a una de las bandas.

En el diagrama núm. 47 tenemos la posición que nos servirá de ejemplo ilustrativo, la cual estudiaremos en el sistema descriptivo.

1. T**4T!**, ...

Dè nuevo, el método de reducir al Rey enemigo, que ahora cuen-

Diagrama núm. 47



ta solamente con sus cuatro primeras líneas.

1. ..., R4A

2. R3R, ...

El Rey debe acercarse rápidamente para cubrir casillas de escape al adversario.

2. ..., R4C

3. T4D!, ...

Otra jugada restrictiva, pues ahora el Rey negro solamente tendrá las columnas TD, CD y AD, un total de doce casillas.

3. ..., R4A

4. R3D, R4C

5. T4AD, ...

Así se reduce a ocho casillas el campo de acción del Rey negro.

5. ..., R4T

6. R3A, R4C

7. R3C, R4T

8. T5A+, ...

Al controlar el Rey las casillas de escape del adversario, este jaque reduce, de nuevo, el campo.

8. ..., R3T

9. R4C, R3C

10. T1A!, ...

Una jugada «de espera». El Rey negro no puede avanzar, ni salir de las dos columnas en que está confinado. Estas jugadas son muy importantes en este final.

- 10. ... , R3T**
- 11. T6A+, R2C**
- 12. R5C, R2T**
- 13. T7A+, R1T**
- 14. R6C, ...**

Con la Torre, el riesgo de «ahogado» es menor que con la Dama, pero HAY QUE ESTAR SIEMPRE VIGILANTES Y ASEGURARSE QUE EL REY ENEMIGO TIENE, POR LO MENOS, DOS CASILLAS (aquí las de «1TD» y «1CD»).

- 14. ... , R1C**
- 15. T1A, ...**

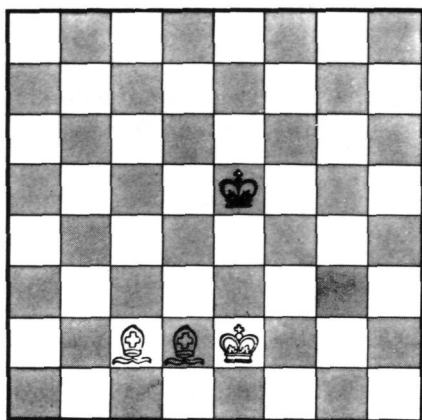
Otra jugada «de espera».

- 15. ... , R1T**
- 16. T8A mate.**

EL MATE CON DOS ALFILES

Aunque no es frecuente en la práctica, el mate con dos Alfiles constituye, en su desenlace, un excelente ejemplo de la fuerza combinada de estas piezas. Así como las Torres actúan, arrinconando al Rey hacia la banda, a lo largo de columnas o de líneas,

Diagrama núm. 48



en el mate con dos Alfiles, naturalmente, al Rey se le lleva a las bandas con el control escalonado de diagonales. En este mate, la colaboración del Rey es necesaria y hay que tener en cuenta que el mate se produce, normalmente, en una de las esquinas del tablero. Veamos un ejemplo práctico, a partir de la posición del diagrama núm. 48, que estudiaremos con la anotación algebraica.

1. Ac3+, Rf4

La alternativa es 1. ..., Rd5, pero entonces el Rey tendría reducido su campo de acción desde la gran diagonal negra y el mate se produciría en las casillas «a8» o «b8».

2. Rf2, Rg4

3. Ad2!, ...

Otra vez se «corta» terreno al Rey negro.

3. ..., Rh5

4. Rf3!, ...

Siempre hay que estar atentos al «ahogado». Un gravísimo error sería 4. Rg3?, por dicho motivo. Al Rey negro se le conduce ahora hacia la esquina «h1».

4. ..., Rh4

5. Ag6!, ...

Otra forma de «tomar» casillas al Rey, que ahora debe encaminarse hacia el mortal rincón («h1»).

5. ..., Rh3

6. Ag5, Rh2

7. Rf2!, ...

El Rey se sitúa tomando una de las casillas de escape y el mate es inmediato.

7. ..., Rh3

O bien, 7. ..., Rh1; 8. Af5!, ... (excelente jugada «de espera»); 8. ..., Rh2; 9. Af4+, Rh1; 10. Ae4 mate.

8. Af5+, Rh2

9. Af4+, Rh1

10. Ae4 mate.

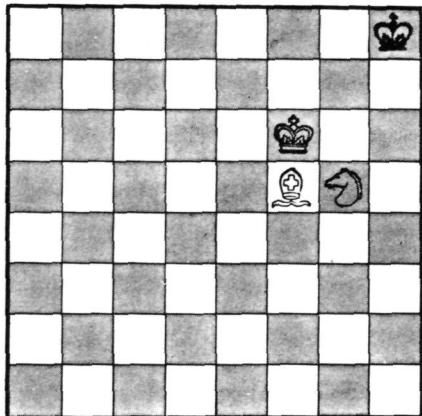
EL MATE CON ALFIL Y CABALLO

En último término, veamos el mate con Alfil y Caballo, que es el más difícil de todos los mates simples, y hasta para jugadores con gran experiencia presenta muchos problemas.

Hay dos reglas básicas: **1) Al Rey del bando inferior hay que llevarlo a la banda, y 2) El mate se produce en uno de los dos rincones cuya casilla 1T u 8T es del mismo color que el Alfil.**

Realmente, a esta altura del estudio, no es muy importante conocer a fondo este mate, de gran complejidad, por lo que so-

Diagrama núm. 49



lamente estudiaremos la fase final del mismo, con ligeros comentarios.

Así, en el diagrama núm. 49 tenemos ya al Rey en una de las bandas. Como el Alfil corre por casillas blancas, hay que conducir al Rey negro al rincón de «h1» o el de «a8». Elegimos el camino hacia «a8»:

1. **Cf7+, Rg8**

2. **Ae4, ...**

Las jugadas de «espera» son muy frecuentes en este mate. Ahora, el Rey negro va a perder inmediatamente la casilla «g8», y su marcha hacia el rincón mortal es inexorable.

2. **..., Rf8**

3. **Ah7!, Re8**

4. **Ce5, Rf8**

5. **Cd7+, Re8**

6. **Re6, Rd8**

7. **Rd6, Re8**

8. **Ag6+, Rd8**

9. **Cc5, Rc8**

10. **Ae8!, ...**

Ahora se realiza la jugada de «espera», aprovechándola para trasladar el Alfil a una posición más activa para la consecución del mate. Desde la diagonal «a4»-«e8», también evitará que el Rey negro se «escape» hacia el rincón «h8», en donde estaría seguro.

- 10. ..., Rd8
- 11. Ac6, Rc8
- 12. Ad7+, Rb8

Pero no Rd8, a causa de
13. Ce6 mate (también se produce el mate con Cb7).

- 13. Rc6, Ra7
- 14. Rc7, Ra8
- 15. Ac8!, ...

Así, el Alfil y el Rey controlan las salidas del Rey enemigo del rincón y el Caballo puede maniobrar tranquilamente para controlar la casilla «a7», ya que la de «a8» la dominará, en el momento oportuno, el Alfil.

- 15. ..., Ra7
- 16. Cd7, Ra8
- 17. Ce5, Ra7
- 18. Cc6+, Ra8
- 19. Ab7 mate.

IX

CONCEPTOS DE DESARROLLO, CENTRO Y TIEMPO

Muchos son los que han comparado una partida de ajedrez con una batalla y, realmente, existen numerosos puntos de contacto: así, tenemos dos ejércitos —las piezas de ambos bandos—, un campo de combate —el

tablero— y hasta dos Estados Mayores, que coordinan los movimientos de sus respectivas fuerzas, que son los dos contendientes. Además, el ajedrez tiene su estrategia y su táctica, porque, como en toda batalla, sabemos que ambos ejércitos deben distribuir sus efectivos de una manera armónica, tanto para el ataque como para la defensa, de forma que cooperen todas las fuerzas en un objetivo común.

En ajedrez, esto se inicia en las primeras jugadas —llamadas APERTURA— con el desarrollo de las piezas. Así podemos decir que el concepto DESARROLLO es, simplemente, **la entrada en acción de las piezas**, que, como es fácil comprobar, en su posición inicial no tienen ninguna actividad y solamente el Caballo, por su peculiar movimiento —el Caballo «salta»—, puede ser jugado.

Una vez conocido este concepto, debemos pasar al del CENTRO, que así se denomina al conjunto de las cuatro casillas e4, e5, d4 y d5, según la notación algebraica. Su gran importancia se comprueba fácilmente, debido a que, situadas en estas casillas, en el CENTRO, las piezas alcanzan su mayor potencia. (Compárese el número de casillas que domina desde este conjunto cualquiera de las piezas y se verá que, desde él, tienen más grande campo de acción.) Y podemos observar, también, que desde el

CENTRO las piezas pueden trasladarse con mayor rapidez a cualquier sector del tablero, por lo que deducimos que debemos esforzarnos por dominar y, a ser posible, ocupar las casillas citadas.

Volvamos ahora, sentada esta base previa, sobre los principios del DESARROLLO, según los estableció el que fue campeón mundial, doctor Enmanuel Lasker:

1.º ABRIR EL JUEGO CON EL PEON DE REY O EL DE DAMA

Es conveniente abrir el juego con los peones centrales. Ellos dejan paso libre a más piezas que cualquiera de los otros. Jugando el PR, en el primer movimiento, por la casilla que deja libre su avance pueden entrar en acción la dama, un alfil y un caballo (el rey no es interesante, SINO MUY PELIGROSO, ponerlo en juego en el comienzo, salvo para realizar el enroque). Igual ocurre si comenzamos el juego con el avance del PD.

2.º HACER, SI ES POSIBLE, UNA BUENA JUGADA DE DESARROLLO QUE AMENACE ALGO

Después de las jugadas
1. P4R, P4R, el desarrollo
2. C3AR es una buena jugada. No sólo moviliza una pieza, sino que, también, amenaza un peón enemigo. Esta misma razón justifica la bondad de la réplica
2. ..., C3AD, de las negras, que desarrolla una pieza, protegiendo el peón atacado.

3.º DESARROLLAR LOS CABALLOS ANTES QUE LOS ALFILES

Una vez jugado 1. P4R, vemos que el alfil, desde su casilla de origen, ya domina una buena diagonal; es decir, actúa sin haber sido desarrollado. Sin embargo, el caballo, desde su casilla inicial, sólo domina casillas que controlan otras piezas y peones. Entonces, para que tenga alguna actividad el caballo, es necesario desarrollarlo, lo que justifica esta regla.

4.º ELEGIR LA CASILLA MAS CONVENIENTE PARA UNA PIEZA Y LLEVARLA ALLI EN UNA SOLA JUGADA

De esto debemos deducir que no es conveniente jugar dos o más veces la misma pieza en las primeras jugadas.

5.º HACER SOLAMENTE UNO O DOS MOVIMIENTOS DE PEON EN LA APERTURA

Esto sirve para resaltar la importancia del desarrollo de todas las piezas, ya que otras movidas de peón no facilitan ningún nuevo desarrollo.

6.º NO MOVILIZAR LA DAMA PREMATURAMENTE

Siendo la pieza más valiosa, no debe exponerse a ser atacada por una pieza de inferior valía, que la obligaría a retroceder, y facilitar el desarrollo del adversario, al amenazarla.

7.º ENROCAR TAN PRONTO COMO SEA POSIBLE

Ya conocemos las ventajas del enroque: se resguarda al rey y se moviliza rápidamente una torre.

8.º HACER JUGADAS PARA DOMINAR EL CENTRO

En nuestros comentarios anteriores ya destacamos la importancia del Centro.

9.º PROCURAR MANTENER UN PEON EN EL CENTRO, POR LO MENOS

Un peón en el Centro domina casillas vitales e impide la colocación, en ellas, de piezas enemigas.

EL TIEMPO: GANANCIA Y PERDIDAS DE TIEMPO

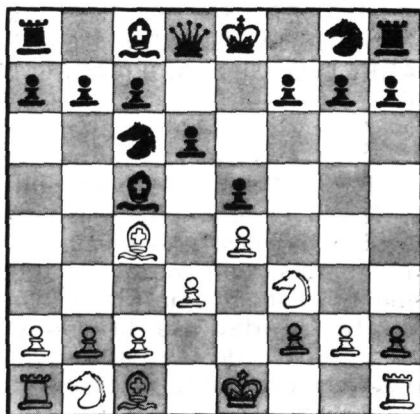
Se llama **tiempo**, en ajedrez, a cada jugada de desarrollo. El TIEMPO es un factor de gran importancia para valorizar las posiciones, ya que, casi como regla general, puede decirse que el jugador que tiene más piezas desarrolladas está mejor situado.

Existen tres casos típicos de pérdidas y ganancias de tiempos:

En la posición del diagrama núm. 50, si las Blancas realizan la jugada 1. C5C7 y las Negras responden con 1. ... C3T!, este bando habrá ganado un TIEMPO.

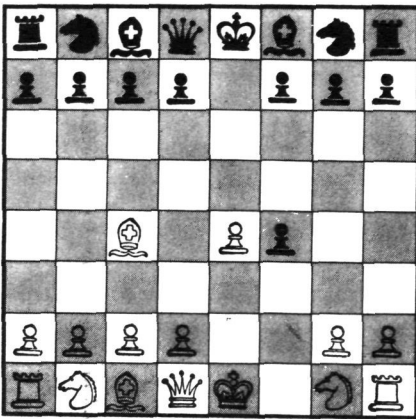
La explicación es sencilla: ve-

Diagrama núm. 50



mos que la jugada de las blancas no ha sido de **desarrollo**, toda vez que el caballo ya estaba en juego. Sin embargo, el bando negro ha desarrollado una pieza a la vez que ha defendido la amenaza. Luego podemos decir, como regla general, que: CUANDO UN JUGADOR SE DEFIENDE DE UNA JUGADA DE ATAQUE SIN DESARROLLO, CON UNA JUGADA DE DESARROLLO, HA GANADO UN TIEMPO.

Diagrama núm. 51

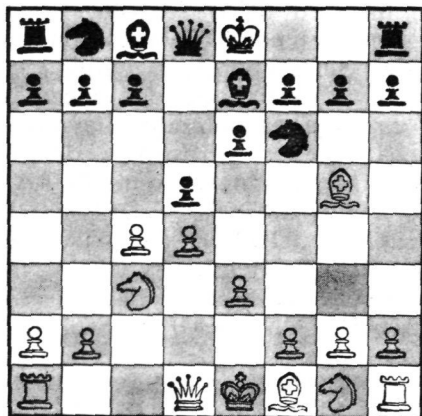


Otro caso se presenta CUANDO SE COLOCA UNA PIEZA EN UNA CASILLA DONDE PUEDE SER ATACADA CON UNA JUGADA DE DESARROLLO. En el diagrama núm. 51, si las Negras jugaran ahora 1. ..., A4A, las Blancas replicarían con 2. P4D y ganarían un TIEMPO, pues el alfil, atacado por el peón, debería retirarse. Sin embargo, hay que tener presente que 2. P4D es, efectivamente, una buena jugada de DESARROLLO, pues se trata de un peón central el que se avanza. En cambio, no tendría ninguna importancia si el peón que se movilizara no ayudara al posterior desarrollo de las piezas. Por ejemplo, si en el mismo diagrama núm. 51, las Blancas tuvieran su AR en 5CD, las Negras NO GANARIAN UN TIEMPO con el avance P3TD, ya que tal jugada **no ayuda a su desarrollo**.

Un tercer caso de ganancia y pérdida de tiempo se produce CUANDO SE REALIZA UN CAMBIO DE PEON O PIEZA Y EL ADVERSARIO RECUPERA EL MATERIAL CON UNA JUGADA



Diagrama núm. 52



DE DESARROLLO. Si en el diagrama núm. 52 las Negras jugaran 1. ..., PxP, perderían un TIEMPO, al responder las Blancas con 2. AxP, jugada que desarrollaría una pieza.

Veamos una partida que ilustra los temas estudiados en este capítulo. Fue jugada en una exhibición de simultáneas y el conductor de las piezas negras, un aficionado de poca fuerza, cometió errores que resultarán muy instructivos:

1. P4D, C3AR
2. P4AD, ...

Las dos jugadas anteriores han sido correctas, según las reglas del DESARROLLO, que, naturalmente, son generales y útiles solamente para jugadores que se inician en el ajedrez. El movimiento del PAD no desarrolla ninguna pieza, pero ejerce un importante control sobre el CENTRO, lo cual la justifica plenamente.

2. ..., P4D

Una jugada mala. LOS PEONES EN EL CENTRO DEBEN ESTAR PROTEGIDOS POR PEONES Y NO POR PIEZAS. Era mejor P3R o P3A y después realizar este avance, con lo cual mantendrían las negras un peón en el CENTRO, según recomienda la regla 9.^a

3. PxP!, CxP

Si ahora hubiesen jugado las negras 3. ..., DxP, las blancas

ganarían un TIEMPO con 4. C3AD, al atacar la dama enemiga, que tendría que retirarse. Un excelente ejemplo de la regla 6.^a y del segundo caso de ganancia de tiempo.

4. C3AR, A2D?

Otra mala jugada, ya que, PIEZA MAL SITUADA NO ESTA DESARROLLADA. El alfil, en esta casilla, lo único que hace es dificultar el desarrollo de las piezas negras.

5. P4R, ...

Ahora tenemos otro caso de desarrollo activo y ganancia de TIEMPO, al hacer una jugada útil, atacando una pieza enemiga.

5. ..., C3C
6. C3A, P3R
7. A3D, C3A
8. A4AR, P3A?

Era preferible desarrollar el AR, preparando el enroque.

9. O-O, ...

Hagamos ahora un análisis general de la posición. Las blancas han terminado su desarrollo de piezas y sus fuerzas ejercen un completo control del CENTRO, EN EL QUE TIENEN UNA SUPERIORIDAD DE PEONES, además.

9. ..., P4CR??

Un error típico del jugador principiante, que trata de hostigar las piezas enemigas, sin preocu-

parse del desarrollo total, que debe preceder a todo ataque. Ahora, como las blancas tienen mayor número de piezas en juego, no sólo rechazarán la intempestiva agresión, sino que castigarán la violación de los principios enunciados, aprovechándose de la mala situación del rey negro, aún en el Centro.

10. CxPI, ...

Un CAMBIO DESIGUAL, pero que abre paso a una **combinación**.

10. ..., PxC
11. D5T+, R2R
12. AxP+, R3D
13. C5C mate.

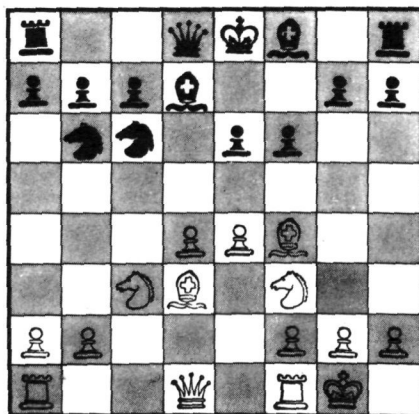
VALOREMOS LAS POSICIONES

Volvamos ahora a la posición de la partida anterior, después de la jugada 9 de las blancas, que queda reflejada en el diagrama núm. 53. Si al comienzo de este capítulo hemos señalado que el Tiempo nos servía para valorar las posiciones, pues el bando que tiene mejor desarrolladas sus piezas es el que está mejor dispuesto para iniciar cualquier tipo de acción, hagamos un estudio práctico.

Para establecer una valoración debemos contar las jugadas de desarrollo de ambos bandos y tenemos que las Blancas tienen siete: han movilizado sus dos Caballos, sus dos Alfiles, tienen dos peones en el Centro y han reali-



Diagrama núm. 53



zado el enroque. Por su parte, las Negras tienen cuatro tiempos solamente: han movilizad sus dos Caballos, un Alfil y también puede considerarse como un tiempo —jugada de desarrollo— el avance de su PR. Además, debemos resaltar que el AD negro está mal desarrollado —en 2D no ejerce ninguna función práctica— y ya hemos apuntado que **pieza mal colocada no está desarrollada**.

Consecuentemente, salta a la vista la abrumadora ventaja que tenían las Blancas en esta posición, lo que les permitió rematar rápidamente la lucha.

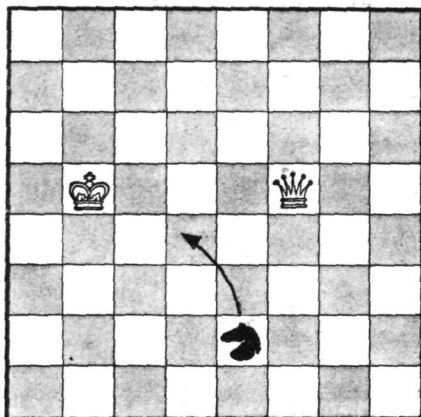
Finalmente, diremos que esta valoración de las posiciones es, hasta cierto punto, un tanto rudimentaria, pero perfectamente aceptable mientras se adelanta en el estudio y se conozcan otro tipo de factores más complejos, como casillas débiles, etc.



IDEAS DE ATAQUE Y COMBINACION

Varios son los temas de ataque y combinación que se pueden producir en el curso de la partida y, como orientación general, recogemos los más frecuentes. Con ellos, el lector tendrá un conjunto de ideas básicas, tanto para obtener ventajas de material como para evitar caer en posiciones desfavorables.

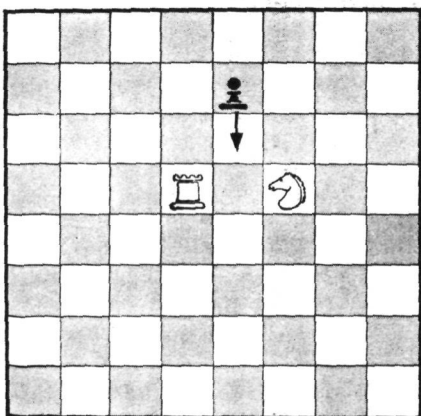
Diagrama núm. 54



1) LA DOBLE AMENAZA

En el diagrama núm. 54 vemos un típico caso: el «jaque doble». Si correspondiera jugar a las Negras, con 1. ... C5D+, ganarían material, por el doble ataque al Rey y la Dama.

Diagrama núm. 55



Hay que tener mucho cuidado en controlar estos saltos de caballo, pues suelen plantear muchos problemas al principiante.

En el diagrama núm. 55 tenemos el caso de doble ataque denominado «tenedor» o «anteojos» en el «argot» ajedrecístico. El bando negro, si le correspondiera jugar, con 1. ... P3R atacaría simultáneamente la Torre y el Caballo enemigos, con lo que se ganaría una pieza.

Diagrama núm. 56

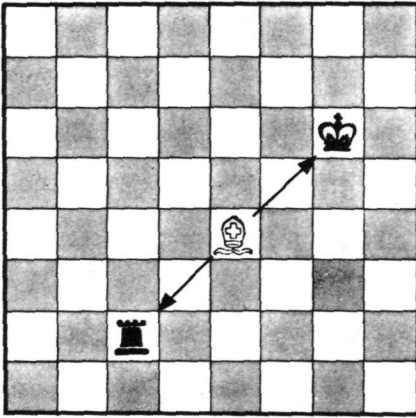


Diagrama núm. 57

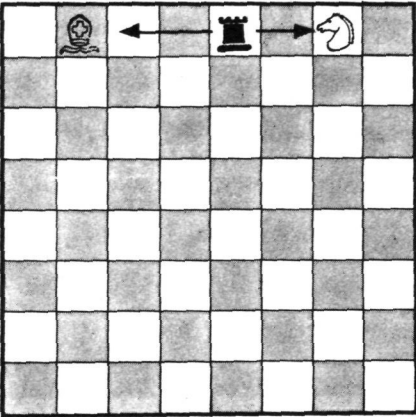
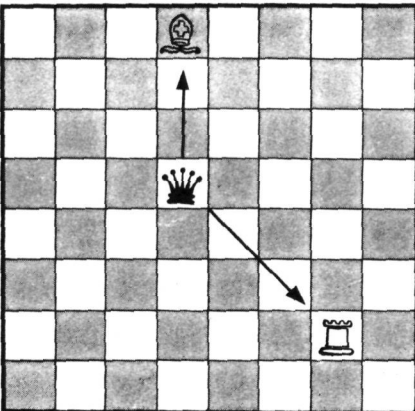


Diagrama núm. 58



Este mismo caso se produce, igualmente, con las restantes piezas, en determinado tipo de posiciones, como los ejemplos que ofrecemos en los diagramas números 56, 57 y 58.

2) JAQUE «ATRAVESANDO» AL REY

Otro tema muy interesante y que siempre hay que tener muy en cuenta es cuando están el Rey y otra pieza en la misma columna, línea o diagonal, como ilustran los siguientes ejemplos:

Diagrama núm. 59

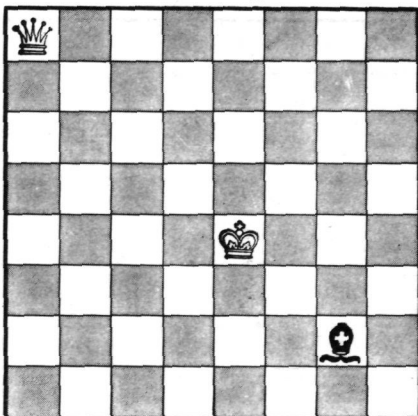


Diagrama núm. 60

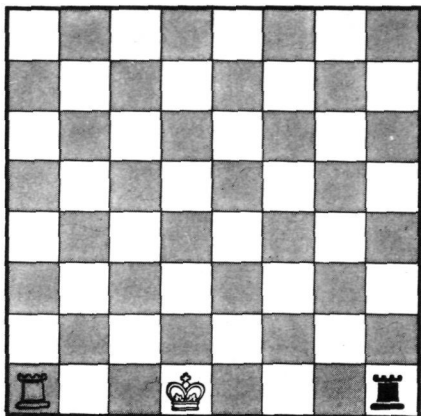
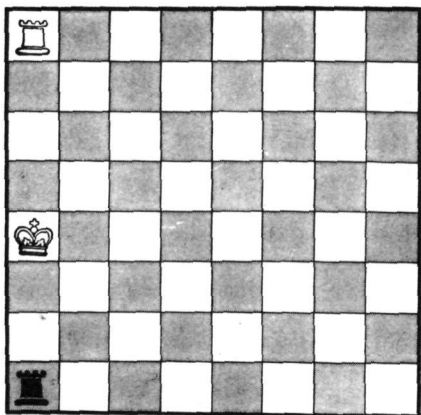


Diagrama núm. 61



En estas tres posiciones el Rey blanco está en jaque y, al tener que desplazarse, la pieza situada tras él será capturada por las Negras, que consiguen una importante ganancia de material.

3) LA CLAVADA

En el diagrama núm. 62 tenemos un excelente ejemplo del tema de la «clavada». Si correspondiera jugar a las Blancas, continuando con 1. T1R forzarían la ganancia del Alfil, al atacarlo y no poder apartarse esta pieza, puesto que su Rey quedaría bajo la acción de la Torre enemiga.

También se produce el tema de la «clavada» en diagonales, como en el caso del diagrama núm. 63. En esta posición, si correspondiera jugar a las Negras, continuando con 1. ... A8A «clavarían» a la Dama blanca, que no podría apartarse de la amenaza, ya que su Rey quedaría bajo la acción del Alfil enemigo.

Diagrama núm. 62

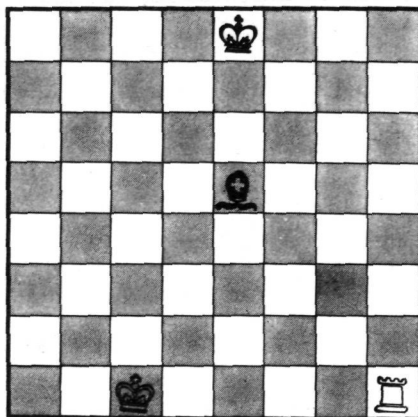
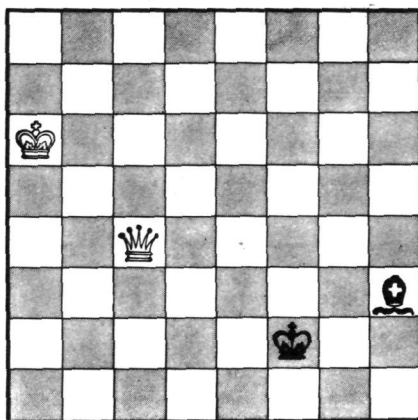


Diagrama núm. 63



4) EL JAQUE «EN DESCUBIERTA»

Se puede producir el llamado «jaque en descubierta» cuando entre el Rey y la pieza que puede atacarle se encuentra otra pieza

Diagrama núm. 64

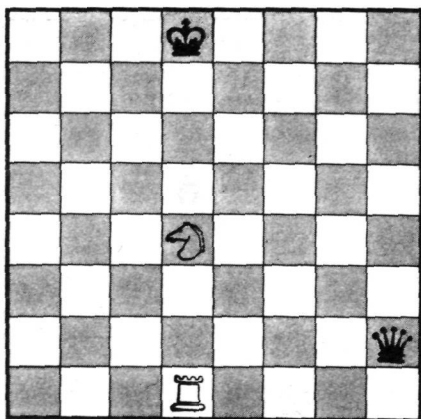
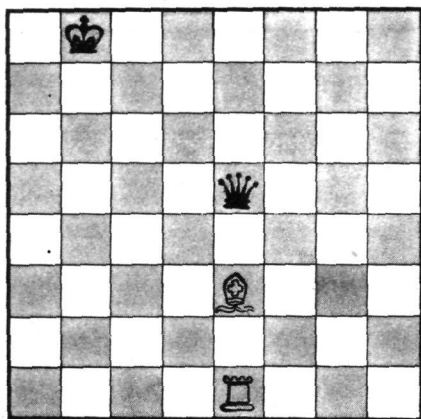


Diagrama núm. 65



del bando propio. Como muestra el diagrama núm. 64, estos jaques son muy peligrosos, ya que la pieza que se desplaza puede atacar otra del adversario, con lo que se llega a otro tipo de doble amenaza.

Así, en la citada posición, vemos al Rey negro bajo la acción de la Torre enemiga. Si correspondiera jugar a las Blancas, habría que buscar el salto más eficaz para el Caballo: 1. C3A+, y de este modo ganarían la Dama, al dar jaque con la Torre y, al mismo tiempo, el Caballo atacaría la Dama.

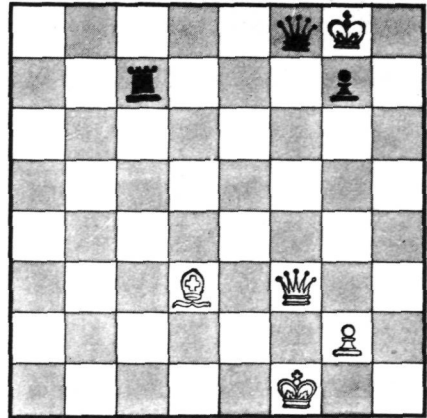
Una variación sobre este mismo tema nos lo brinda la posición del diagrama núm. 65. En él es la Dama negra la que se encuentra bajo la acción de la Torre enemiga. Y se produce la ganancia de material con una sencilla combinación; es decir, con 1. A7T+!, con lo que se sacrifica el Alfil, que da jaque, para capturar a continuación la Dama con la Torre.

5) DESVIACION DE LA DEFENSA

El diagrama núm. 66 nos muestra otro tema básico de ataque. En esta posición, si correspondiera jugar a las Blancas, ganarían material, inmediatamente. ¿Cómo? Vemos que la Dama negra está protegida por su Rey.

Bien, pues con 1. A7T+! se daría jaque y el Rey negro tendría que alejarse de la casilla desde la que defiende la Dama y, después de 2. DxD, las Blancas ganarían material.

Diagrama núm. 66

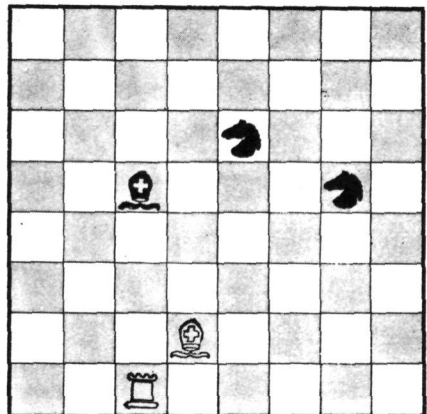


6) LA PIEZA RECARGADA

Se llaman piezas **recargadas** a aquellas que realizan en un momento dado una doble misión defensiva.

Claro ejemplo de este tema nos lo brinda la posición del diagrama núm. 67. En ella, el Caballo negro de «3R» está protegiendo, simultáneamente, al otro Caballo y al Alfil; es, por lo tanto, una pieza **recargada**. Consecuentemente, si correspondiera jugar a las Blancas, continuando con 1. AxC, forzarían la ganancia de una pieza, puesto que, tras 1. ... CxA, el Alfil quedaría indefenso y sería capturado por la Torre (2. TxA).

Diagrama núm. 67





ESTA CARTILLA DE
AJEDREZ
SE TERMINO DE
IMPRIMIR
EL DIA 4 DE DICIEMBRE,
FESTIVIDAD
DE SANTA BARBARA
EN LOS TALLERES DE
SUC. DE RIVADENEYRA, S. A.,
EN MADRID



**Delegación Nacional de
Educación Física y Deportes**



**Federación Española
de Ajedrez**