Javier Cordero Fernández

- Aprendiendo ajedrez desde cero -

www.ajedrezdeataque.com

ÍNDICE

Página

1- El tablero..... **3**
Filas, columnas y diagonales. Colocación inicial de las piezas.

2- Las piezas..... **6**
Su movimiento y cómo captura cada una de ellas.

3- Jaque y jaque mate..... **14**

4- Tablas y rey ahogado..... **18**
Ejemplos.

5- El enroque..... **21**

6- Captura al paso..... **25**

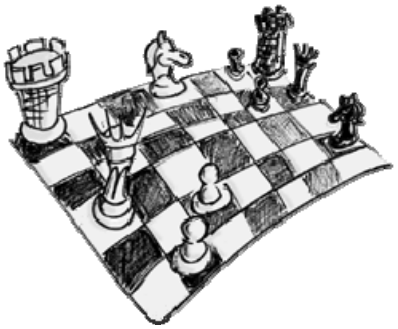
7- Fases de la partida..... **27**
Apertura, medio juego y final.

8- Diccionario..... **29**

9- Soluciones a ejercicios propuestos a lo largo del libro..... **32**

APARTADO 1

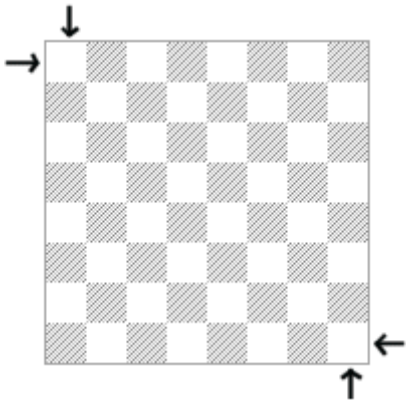
EL TABLERO



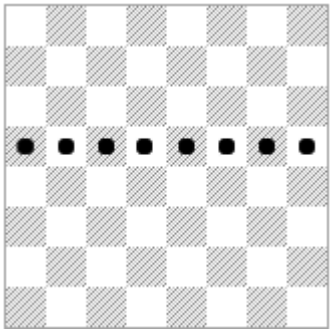
"No existe tanto misterio en diez asesinatos como en una partida de ajedrez".

Akiba Rubinstein

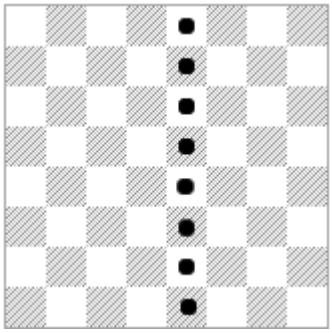
Las piezas de ajedrez tienen su propio y particular campo de batalla: un tablero de 64 casillas, 32 blancas y 32 negras (a veces se pueden usar otros colores, pero éstos son los más habituales). Lo primero que tenemos que conocer es cómo se coloca dicho tablero. Siempre lo haremos de la misma forma, de tal manera que a nuestra derecha haya una casilla blanca:



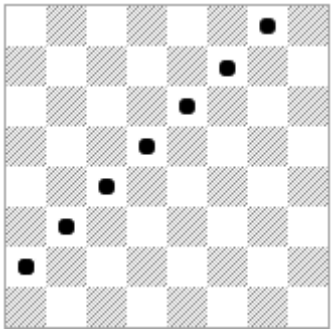
El tablero está dividido en filas, columnas y diagonales. Es importante familiarizarse con estos conceptos, ya que serán muy utilizados a lo largo del manual. Veámoslo en diagramas:



Fila

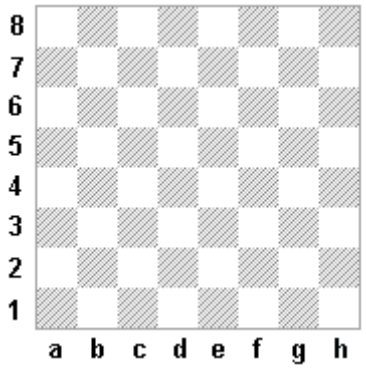


Columna



Diagonal

El tablero consta de ocho filas, numeradas del 1 al 8, y ocho columnas, definidas por otras tantas letras, de la 'A' a la 'H'. De este modo podemos identificar cada casilla de manera sencilla con sólo dar un número y una letra. Así, por ejemplo, las casillas de las esquinas del tablero serán: a1, h1, a8 y h8.

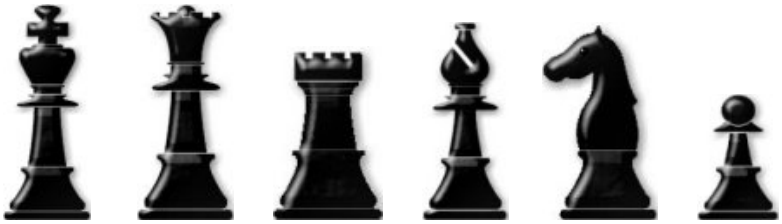


A continuación vamos a conocer cómo se colocan inicialmente las piezas, el momento en que ambos ejércitos esperan impacientes el comienzo de la batalla. Su distribución es armónica y tiene bastante lógica. Por delante se sitúan los peones, que actúan como soldados de infantería y protegen al resto de las piezas. El rey y la dama se colocan en las posiciones centrales, ya que son las piezas más importantes y de ese modo están más resguardadas. A izquierda y derecha de los monarcas se colocan el resto de piezas, con las torres situadas en las esquinas del tablero, como si de una fortaleza se tratase. Veamos con nuestros propios ojos donde debe situarse cada pieza:

Según están colocadas, las blancas se mueven hacia arriba y las negras hacia abajo. Ya conocemos cómo se sitúan las 32 piezas sobre un tablero de ajedrez, el siguiente paso no puede ser otro que descubrir cómo se mueve cada una de ellas, pero para ello tendréis que pasar al siguiente apartado y seguir leyendo.

APARTADO 2

LAS PIEZAS



"El ajedrez es un juego útil y honesto,
indispensable en la educación de la juventud"

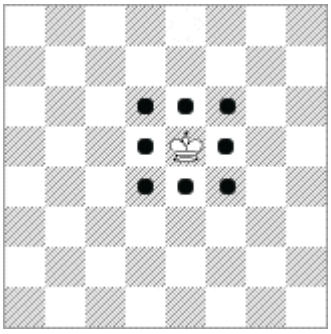
Simón Bolívar

Cada pieza de ajedrez tiene su propia personalidad y significado, podemos decir que incluso tiene vida propia. Sus similitudes con el mundo real son curiosas, lo que nos hace pensar que su creador, allá por el año 600, tenía en mente representar fielmente una batalla.

Sin más, conozcamos en profundidad el movimiento de cada pieza para poder ir pensando en disputar nuestra primera partida:

El rey

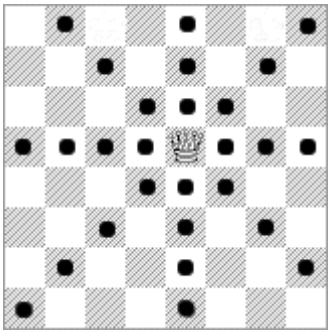
Sin duda, la pieza más importante. De él depende el resultado final de la partida, detalle que comprobaréis en el siguiente capítulo al conocer el concepto de jaque mate. El monarca reina sobre sus súbditos, los cuales tendrán que velar por su seguridad durante toda la partida. Como hemos dicho, es la pieza más importante, pero no la más poderosa, de hecho sus movimientos son muy limitados. Conozcámoslos.



CONSEJO: Trata de mantener a tu rey protegido. De él depende el destino de la partida, así que no facilites la tarea a tu rival dejándolo expuesto (como por ejemplo situándolo en el centro del tablero, lugar donde sería atacado con facilidad).

La dama

La dueña y señora del reino, la dama es la pieza más poderosa y decisiva de ambos ejércitos. Por eso debemos cuidarla y moverla con mucho cuidado, ya que su pérdida puede resultar fatal para el resultado final de la partida. ¿Por qué es la pieza más poderosa? Sencillo, es la pieza que tiene mayor alcance ya que se puede desplazar en todas direcciones. Estos son los movimientos de la dama:

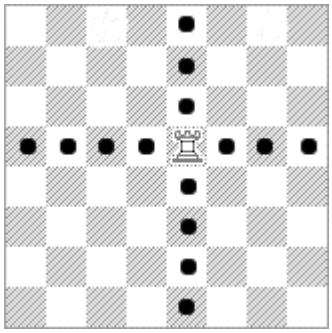


CONSEJO: La dama es una pieza vital para poder atacar debido a su gran movilidad, así que no la pongáis en juego demasiado pronto y esperad al momento oportuno para moverla.

La Torre

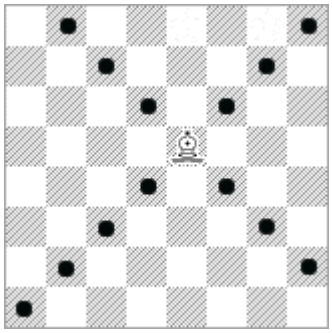
La torre es una pieza polivalente, puede ser muy útil para la defensa y más tarde convertirse en una poderosa arma ofensiva. Cuando se encuentra en tareas defensivas puede acudir en ayuda de otras piezas que se vean amenazadas. Cuando se usa para atacar forma una pareja temible con su 'hermana', sobre todo cuando ambas se sitúan en la misma fila o columna... ya sabéis, la unión hace la fuerza.

Tras la dama, la torre es la pieza que tiene más movilidad. Se desplaza a lo largo de las columnas y de las filas, siempre en línea recta, lo que le permite moverse por el tablero con gran rapidez. Estos son sus movimientos:



El alfil

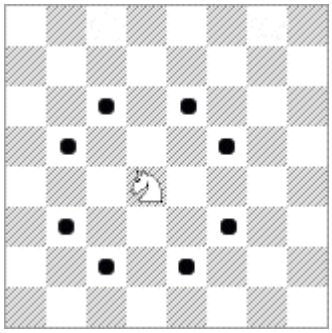
Esta es la pieza que tiene un diseño más extraño. Lo que no todo el mundo sabe es que representa a un miembro del clero, de hecho en inglés se llama *bishop*, que significa obispo. Su movimiento es muy limitado, ya que siempre debe ir por casillas del mismo color y de forma diagonal. Veámoslo en el tablero:



El alfil resulta muy útil por su largo alcance, ya que puede cruzar el tablero entero en una sola jugada. Cuando quedan pocas piezas en juego su poder aumenta, ya que dispone de mucho espacio por el que moverse.

El caballo

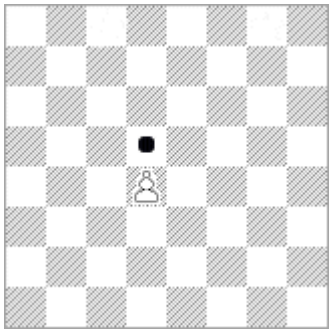
El movimiento del caballo es el más curioso de todas las piezas de ajedrez, ya que lo hace en forma de 'L'. Además, tiene otra característica especial: es la única pieza que puede saltar por encima de las demás, lo que compensa su corto alcance. Estas propiedades le dan una gran movilidad, lo que la convierte en una pieza imprevisible y peligrosa. Este es su movimiento:



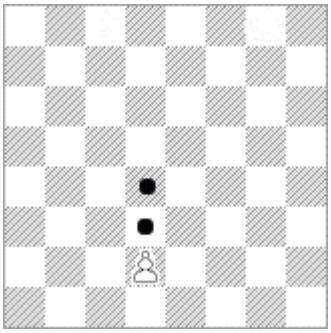
Al poder 'saltar' obstáculos, el caballo es la única pieza que se puede poner en juego sin necesidad de mover ningún peón. Como podéis apreciar, se puede desplazar por cualquier rincón del tablero, por lo que siempre trataremos de colocarlo en la mejor posición posible, si es cerca del rey enemigo, mejor.

El peón

Si uno echa un vistazo al tablero con todas sus piezas colocadas, rápidamente pensará que el peón es la más débil de todas... y no estará equivocado. Su movimiento es el más simple: sólo puede avanzar una casilla y siempre, hacia delante. Esta norma sólo se rompe cuando el peón se encuentra en su posición inicial (en la segunda fila), en ese momento podrá mover dos casillas o sólo una, según elijamos. Es importante no olvidar que los peones no pueden mover hacia atrás, por lo que debéis meditar a fondo cada movimiento de esta pieza ya que no puede retroceder. Veamos en un diagrama cómo se mueven estos soldados rasos, la infantería del ajedrez:



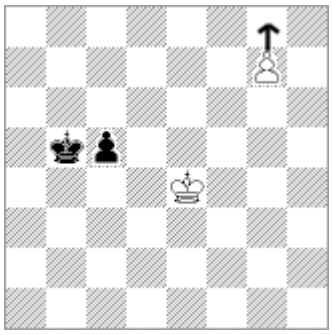
Recuerda, el peón sólo puede mover hacia delante, nunca puede retroceder.



Cuando el peón se encuentra en su casilla inicial podemos escoger entre moverlo una casilla o dos.

La coronación, el soldado raso asciende de rango

Otra característica especial y única de los peones es su capacidad de convertirse en otra pieza cuando llegan a la octava fila. Esta transformación se conoce como ***coronación***. Un peón, al coronar, puede convertirse en la pieza que deseemos (menos el rey), aunque esa pieza ya esté en el tablero. De esta forma podremos llegar a tener dos damas o incluso tres torres. Lo normal es escoger la pieza más poderosa: la dama. Veámoslo en un ejemplo:

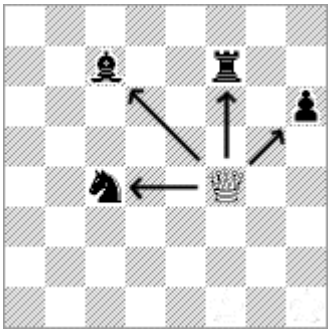


El peón blanco llega a la última fila...

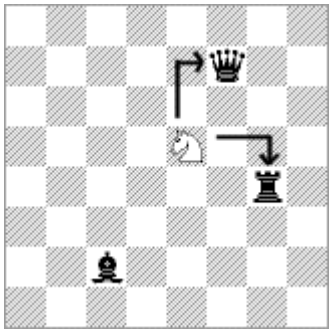
... y se convierte en dama.

Cómo capturar una pieza enemiga

Todas las piezas, salvo el peón, capturan según se mueven. Es decir, pueden capturar cualquier pieza enemiga que se encuentren en su camino. Al capturar una pieza del rival situamos nuestra pieza en su lugar y sacamos la pieza capturada del tablero. No hace falta señalar que no se pueden capturar piezas propias. Veamos un ejemplo de cómo capturan la dama y el caballo:

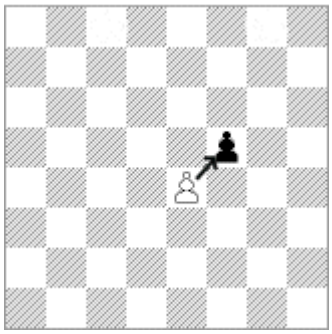


La dama blanca puede capturar las 4 piezas negras.



El caballo blanco puede capturar la dama y la torre negras.

El peón es la única pieza que no captura según se mueve, es decir, no captura hacia delante, sino que lo hace en diagonal. No olvidéis que los peones sólo pueden avanzar una casilla, por tanto, al capturar sólo se desplazan una casilla en diagonal. En el siguiente ejemplo el peón blanco puede capturar al peón negro, pero si le tocase mover a las negras sería el peón negro el que capturaría al blanco:

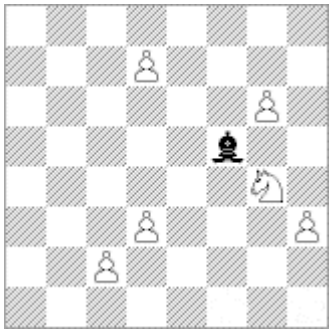


No está de más recordar que la única pieza que puede saltar por encima del resto es el caballo, las demás están obligadas a detenerse si en su camino hay una pieza de su mismo ejército o del ejército enemigo (que podrá ser tomada si así se desea).

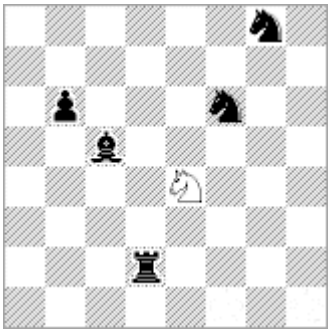
¡¡ Practiquemos !!

A continuación os planteamos unos problemas, relacionados con la captura de piezas, para que el lector intente resolverlos:

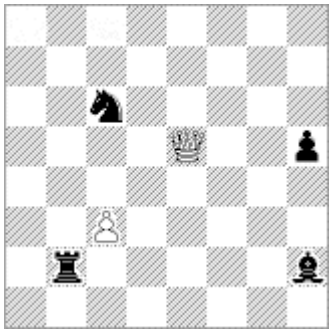
P.1 ¿Cuántas piezas puede capturar la torre blanca? *(Puedes comprobar las soluciones al final del manual)*



P.2 ¿Cuántos peones puede capturar el alfil?



P.3 ¿Qué piezas puede capturar el caballo blanco sin que él mismo sea capturado?



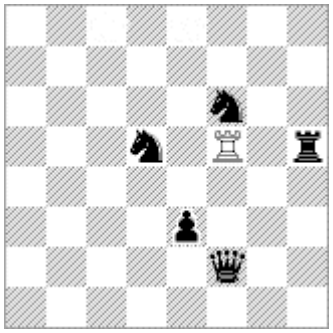
P.4 ¿Qué piezas puede tomar la dama blanca?

Valor de las piezas

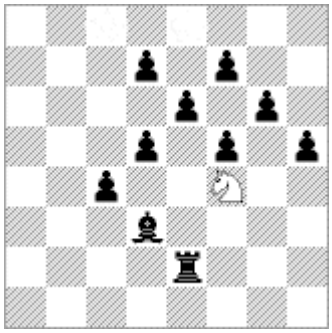
Cada pieza de ajedrez tiene asignado un valor en puntos. Esto os será muy útil durante vuestras primeras partidas, ya que de este modo sabréis si podéis realizar algún intercambio de piezas. Veamos las fuerzas con que cuentan ambos bandos y el valor de cada pieza:

1 Rey		-
1 Dama		10 puntos
2 Torres		5 puntos
2 Alfiles		3 puntos
2 Caballos		3 puntos
8 Peones		1 punto

Es evidente que no es beneficioso cambiar una torre, que vale 5 puntos, por un caballo del rival, que sólo vale 3. Y también salta a la vista que podemos cambiar un caballo por un alfil sin que la situación varíe demasiado. Intentad resolver los siguientes problemas en los que se plantean cambios de piezas:



P.5 ¿Qué cambios puede realizar la torre blanca en los que no salga perdiendo? *(Soluciones al final del manual)*



P.6 ¿Qué cambios puede realizar el caballo blanco en los que no salga perdiendo?

Algunas normas que hay que respetar

- Si un jugador toca una pieza, está obligado a moverla. Es importante que meditéis vuestro movimiento y sólo toquéis una pieza cuando tengáis claro que es lo que deseáis mover.

- Si movéis una pieza a una casilla y la soltáis, ese movimiento ya no tendrá vuelta atrás, no se podrá hacer otro.

- Si alguna pieza no está bien centrada en su casilla la podéis recolocar, pero antes de hacerlo debéis decir la palabra **'compongo'**, de este modo vuestro rival sabrá que no deseáis hacer un movimiento.

APARTADO 3

EL JAQUE Y EL JAQUE MATE

"Si pudiéramos observar el interior
de la cabeza de un jugador de ajedrez,
encontraríamos ahí un mundo lleno de
sentimientos, imágenes, ideas, emoción y pasión".

Alfred Bine

Jaque al Rey

Ya hemos comentado que el rey es la pieza más importante del ajedrez, conozcamos el motivo que nos lleva a asegurar esto. El objetivo de una partida de ajedrez no es otro que 'dar caza' al rey enemigo, por tanto el resultado de la partida dependerá de lo que le ocurra a esta pieza. El bando que consiga atrapar al rey enemigo se habrá apuntado la victoria, sin importar el número de piezas que tenga cada jugador en ese momento.

Por este motivo, cuando el rey se encuentra amenazado se produce una de los hechos más importantes del ajedrez: ***el jaque***. Decimos que uno de los reyes está en jaque cuando es atacado directamente por una pieza enemiga.

Estamos ante un concepto de gran importancia, ya que cuando uno de los dos bandos se encuentra en jaque está obligado a detener esa amenaza, es decir, sólo podrá realizar un movimiento que sirva para que su rey deje de estar en jaque. ¿Cómo lo conseguimos?, hay 3 formas:

a) Mover el rey a una casilla donde no esté amenazado:

Como apreciamos en el diagrama, el alfil de las negras está amenazando directamente al rey blanco. Decimos entonces que el rey blanco se encuentra en **jaque**. La única solución para este caso es mover el rey hacia la derecha, de este modo se evita el jaque y se puede seguir jugando.

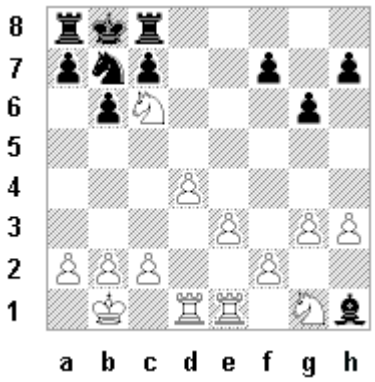
b) Colocar una pieza que se interponga entre el rey y la pieza que lo amenaza:

En este caso es la dama negra la que amenaza directamente al rey blanco, por lo que éste se encuentra en **jaque**. El rey está encerrado por sus propias piezas y sólo existe un movimiento posible para evitar el jaque: que el caballo se sitúe entre los dos peones, de esta forma se interpondrá entre la dama negra y el rey blanco, deteniendo la amenaza de jaque.

c) Capturar la pieza que está amenazando a nuestro rey.

El alfil vuelve a amenazar directamente al rey blanco, pero las negras no han calculado correctamente ya que el caballo blanco puede capturar al alfil. De ese modo las blancas detienen la amenaza y consiguen que su rey ya no se encuentre en **jaque**.

Como veis, es necesario colocar al rey en un lugar donde no pueda ser amenazado con facilidad. Siempre es peligroso recibir jaques, como iremos viendo en los siguientes capítulos. Cuando vuestro rey esté en jaque no os desesperéis, meditad con tranquilidad y buscad la mejor solución, tal y como hemos visto en los apartados a, b y c. Practiquemos un poco para afianzar conceptos:



P.7 Si llevaras las negras, ¿cómo evitarías el jaque del caballo?

P.8 Si llevaras las negras, ¿cómo evitarías el jaque de la torre?

Por último, conozcamos una norma muy importante: está totalmente prohibido mover el rey a una casilla donde se encuentre en jaque, es decir, mover el rey a una casilla que esté controlada por alguna pieza del rival. Por este motivo un rey nunca se puede situar al lado del rey enemigo, error en el que suelen caer muchos jugadores que se están iniciando en el ajedrez.

En el siguiente diagrama vemos que el rey blanco no puede moverse a ninguna casilla, ya que si lo hiciera se encontraría en jaque:

El rey no se puede mover, por eso las blancas están obligadas a mover cualquiera de sus otras piezas

Jaque mate

Ha llegado el momento de conocer el concepto más importante del ajedrez: el ***jaque mate***. Si dais jaque a vuestro rival y esa amenaza no se puede detener de ninguno de los 3 modos vistos en el apartado anterior, entonces se

dice que el rey está en ***jaque mate***, la partida se habrá acabado y la victoria será vuestra. Veamos un ejemplo donde el rey blanco se encuentra en jaque mate:

La torre negra está dando jaque al rey blanco. El rey tiene que tratar de evitar ese jaque, pero como vemos, no se puede mover a ninguna casilla donde no esté amenazado por una pieza enemiga. Además, ninguna pieza blanca puede 'comerse' a la torre negra ni interponerse entre la torre y el rey. Las negras han conseguido dar jaque mate a las blancas y por tanto han ganado la partida.

El objetivo principal de una partida es dar jaque mate al rey rival, esa es la manera de obtener la victoria. Da igual que un bando cuente con más piezas que el otro, el vencedor final será el que logre dar jaque mate. En el capítulo 15 el lector encontrará varios ejercicios de jaque mate para poder practicar este aspecto tan importante del ajedrez.

Durante vuestras primeras partidas, si vuestro rival es también un principiante, será normal que la batalla finalice en jaque mate. Cuando vuestro nivel aumente las partidas se irán complicando y casi ninguna se podrá finalizar en jaque mate. De hecho, en ajedrez no es habitual que una partida llegue a su fin con un jaque mate, lo normal es abandonar cuando la desventaja es demasiado grande por parte de uno de los dos bandos.

RECUERDA: Si tu rey está en jaque estás obligado a detener esa amenaza, no puedes realizar un movimiento cualquiera y que tu rey continúe en jaque.

CONSEJO: No des jaques innecesarios. El jugador novato suele creer que dar un jaque es siempre positivo, pero eso no siempre es así. Por ejemplo, puede que uno de los bandos de un jaque y su rival lo aproveche para colocar alguna de sus piezas en una posición más beneficiosa.

APARTADO 4

TABLAS Y REY AHOGADO

½ - ½

"No hay mejor evasión de los males de la vida que una partida de ajedrez".

Francis Bacon

En una partida se pueden dar tres resultados diferentes: victoria para las blancas, victoria para las negras o empate. En ajedrez a un empate se le llama ***tablas*** y se puede llegar a él de distintas formas. Veamos cuando una partida finaliza en tablas:

a) Por acuerdo entre los dos jugadores. Durante la partida cualquier jugador puede proponer tablas cuando lo desee (siempre que sea su turno de mover), propuesta que el rival aceptará si lo cree conveniente. Si un jugador rechaza la oferta de tablas se seguirá jugando. Si la acepta, la partida se da por finalizada y el resultado final será de empate.

b) Cuando la misma posición se repite 3 veces y uno de los jugadores reclama este hecho al árbitro.

c) Cuando uno de los jugadores lo solicite porque se han realizado 50 jugadas sin capturar ninguna ficha o sin mover un peón. Ese número de jugadas puede variar según esté estipulado en las bases del torneo.

d) Cuando no haya piezas suficientes para que cualquiera de los jugadores pueda dar jaque mate a su rival. Veamos algunos casos:

- Rey contra rey.
- Rey y caballo contra rey.
- Rey y alfil contra rey.
- Rey y dos caballos contra rey.
- Rey y caballo contra rey y caballo.

- Rey y alfil contra rey y alfil (si ambos alfiles se mueven por casillas del mismo color).

e) Por ***rey ahogado***. Este apartado es especialmente importante, por lo que vamos a desarrollarlo en profundidad:

Rey ahogado

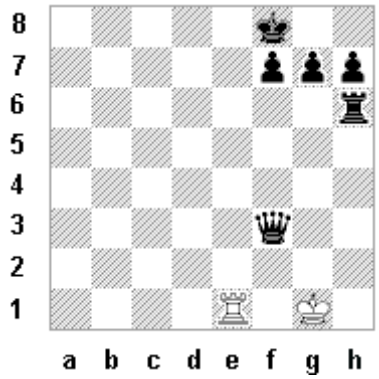
Se dice que un rey está ahogado cuando el jugador al que le toca mover, sin estar su rey en jaque, no tiene posibilidad de realizar ningún movimiento legal. Al no poder mover ninguna de sus piezas se dice que su rey está ahogado y la partida finaliza en tablas. Veamos un ejemplo para dejar claro este concepto:

Es el turno de las negras, pero no pueden mover ninguna de sus piezas: ahogado.

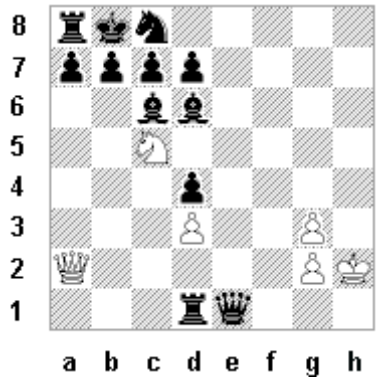
En las partidas disputadas por principiantes es habitual encontrar posiciones que finalizan en ahogado, sobre todo cuando uno de los bandos lleva mucha ventaja y deja a su rival sólo con el rey. La mejor forma de evitar este tipo de situaciones es no precipitarse al mover, meditar tranquilamente la jugada y no despistarse jamás... con la experiencia iréis aprendiendo a no caer en esta peligrosa trampa.

CONSEJO: Cuando llevéis mucha ventaja, no tratéis de capturar todas las piezas del rival. Es más recomendable buscar el mate directamente, de esa forma nunca ahogaréis al rey rival.

El ahogado es un buen recurso para situaciones en que uno de los dos bandos se encuentra perdido. Siempre se puede buscar una serie de jugadas que finalice en un ahogado forzado, dando la vuelta a una situación desesperada. Veamos dos ejemplos (para comprender la notación de los diagramas debéis leer 'Cómo anotar una partida de ajedrez', apartado que encontraréis en la Zona de aprendizaje):



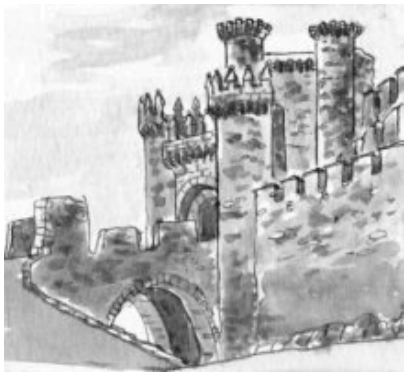
Las blancas jugaron **1.Te8+**, las negras se vieron obligadas a tomar la torre para no recibir jaque mate **1...Rxe8** y tablas por ahogado, el rey blanco no se puede mover.



El jugador que lleva las negras está sonriente, tiene mucha ventaja material y además amenaza mate en h1... tal vez debería haber prestado más atención a la posición, ya que el turno de mover es de las blancas: **1. Cxd7+ Axd7 2.Dxa7+ Rxa7** y ahogado. Las negras estaban obligadas a tomar el caballo y la dama, de lo contrario hubiesen recibido jaque mate.

APARTADO 5

EL ENROQUE



"El enroque es el primer paso
hacia una vida ordenada"

Xavielly Tartakower

En este capítulo vamos a conocer uno de los movimientos más curiosos y útiles que existen en el ajedrez: ***el enroque***. Su utilidad es puramente defensiva, ya que sirve para colocar al rey en un lugar seguro, que como ya hemos comentado es una pieza que debe estar lo más protegida posible.

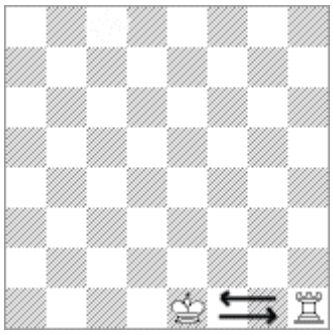
Creo que con lo visto hasta ahora ha quedado claro que el rey es muy vulnerable, se mueve de una forma lenta, puede recibir jaques y si nos dan jaque mate la partida habrá finalizado. Por eso es muy importante situar al rey en un lugar lo más seguro posible, el enroque puede resultaros muy útil para ello. Conozcamos cómo se realiza este peculiar movimiento, el único en el que se pueden mover dos piezas a la vez: el rey y la torre.

Comencemos diciendo que sólo se puede enrocar una vez por partida. Eso sí, tenemos la opción de escoger entre dos tipos de enroque: el corto y el largo. Para poder realizar ambos enroques es necesario que el rey y la torre que queremos utilizar no se hayan movido hasta ese momento. Además, entre ellos no puede haber situada ninguna otra pieza.

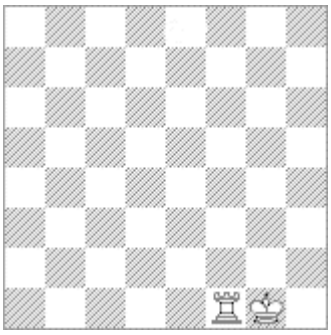
Para realizar el enroque el rey se ha de mover dos casillas en dirección hacia la torre y la torre ha de 'saltar' por encima del rey y colocarse a su lado. Para comprenderlo mejor veamos ambos enroques en unos diagramas.

Enroque corto

Posición antes del enroque

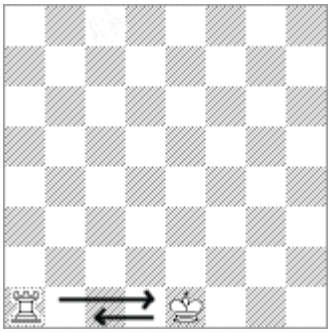


Posición después del enroque

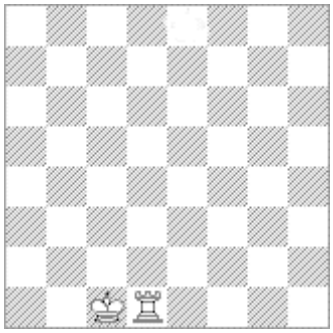


Enroque largo

Posición antes del enroque



Posición después del enroque



Existen ciertas normas que hay que cumplir a la hora de enrocarse, ya que en determinadas ocasiones no está permitido realizar este movimiento. Veamos los casos en que no es posible realizar el enroque:

a) Si el rey está en jaque, no se puede enrocar, al menos en esa jugada:

En el diagrama anterior el rey blanco está en jaque y por tanto no se puede enrocar. Las blancas han de buscar un movimiento que evite ese jaque.

b) Si habéis movido el rey, aunque sólo sea una casilla, ya no podréis enrocar en toda la partida. Aunque el rey vuelva a su casilla de origen en una jugada posterior, seguiréis sin poder enrocar.

c) Si habéis movido la torre con la que pretendíais enrocar, dicho enroque ya no se podrá realizar hacia ese lado. Aunque la torre vuelva a su casilla de origen en una jugada posterior, seguiréis sin poder enrocar.

d) Ya sabemos que al realizar el enroque el rey ha de moverse dos casillas. Si una de esas dos casillas está amenazada por una pieza de vuestro adversario, entonces no podéis enrocar. Veamos un ejemplo en el que las blancas no pueden realizar el enroque largo por este motivo:

Como veis, el enroque puede resultar muy útil. El rey se encontrará protegido por una muralla de peones, lo que evitará que os den molestos jaques y facilitará la organización de una sólida defensa. El resto de piezas podrán ayudar a que ese muro defensivo sea más seguro al apoyar a los peones cuando sea preciso. Es como si construyésemos un castillo donde el rey puede refugiarse, allí se sentirá seguro y podrá gobernar su reino y planear los ataques para derrotar al enemigo.

Habrá partidas donde un bando realice el enroque corto y su rival se decante por el enroque largo. A esta situación se la conoce como *enroques opuestos* y suele generar posiciones con mucha tensión donde ambos bandos se lanzan al ataque sin mirar atrás.

RECUERDA: Si mueves el rey en algún momento de la partida ya no podrás enrocar. Esto es muy importante, ya que si no queréis que vuestro rival enroque podéis intentar dar algún jaque que le obligue a mover su rey.

CONSEJO: Procura no mover los tres peones del enroque, si lo haces crearás huecos a través de los cuales las piezas enemigas podrán amenazar a tu rey. Recuerda que los peones del enroque son un muro que protege al rey, por eso no debéis debilitar ese bastión defensivo. El único movimiento de algún peón del enroque que puede tener algo de lógica es h3 (en el enroque corto) o a3 (en el enroque largo), lo cual puede evitar que piezas rivales se sitúen en la molesta casilla g4 (o b4 para el enroque largo):

OJO: Para realizar el enroque hay que tocar primero el rey y después la torre. Si se toca primero la torre, el rival puede reclamar que lo que pretendéis es mover esta pieza y no enrocaros, por lo que estaríais obligados a mover solamente la torre por la norma de "pieza tocada, pieza movida".

APARTADO 6

COMER AL PASO

"Los peones son el alma del ajedrez".
André Danican Philidor

Este tema se merece un capítulo aparte por la dificultad que suele entrañar para el principiante. Comencemos diciendo que la captura al paso sólo la pueden realizar, única y exclusivamente, los peones. Además, la pieza que se puede capturar sólo podrá ser otro peón. Dicha captura se podrá realizar en una situación concreta, la cual se da cuando un peón del rival, que parta de su posición inicial y se mueva dos casillas, se sitúe al lado de uno de nuestros peones. En ese momento podemos elegir entre tomar al paso o no, ya que no estamos obligados a hacerlo, es una decisión que tomaremos según nos convenga.

Como ya sabemos, los peones capturan en diagonal, por ello la captura al paso también se hace en diagonal. Veámoslo paso a paso en unos diagramas para aclarar el concepto, que de momento puede parecer algo extraño:

Diagrama anterior: Estamos en una posición cualquiera. Le toca mover a las negras, que van a realizar el movimiento **d5**:

El peón negro que había en d7 ha sido movido a d5 y se ha situado al lado del peón blanco que se encuentra en c5. En este momento el peón blanco ya puede capturar al paso según marca la flecha en el diagrama, jugada que se anotaría como ***cxd6***. La posición final, tras haber capturado al peón negro, es la siguiente:

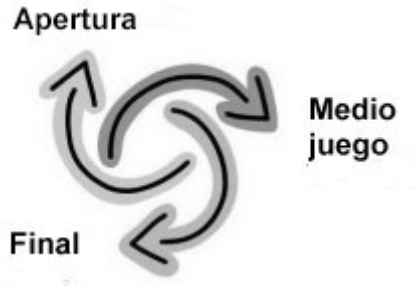
Como es lógico, se puede capturar al paso si un peón enemigo se coloca a la derecha o a la izquierda de nuestro peón.

RECUERDA: Este movimiento sólo se puede hacer cuando el peón rival ha movido dos casillas, es decir, cuando parte de su posición inicial. Además, sólo se puede realizar justo después de que el rival haya movido su peón, si hacemos otra jugada ya no podremos 'comer al paso' a ese peón en un futuro.

CONSEJO: No siempre resultará beneficioso capturar al paso, no olvidéis que no es obligatorio hacerlo, es una elección que dependerá de la posición.

APARTADO 7

FASES DE LA PARTIDA



"Juega la apertura como un libro,
el medio juego como un mago
y los finales como una máquina".
Rudolf Spielmann

Una partida se divide en distintas fases y cada una de ellas se ha de jugar de forma diferente. Por ello, es necesario que conozcáis ciertos aspectos que harán mejorar vuestro juego en cada uno de esos apartados. Veamos cuales son esas fases, que son tres, y cuales son sus misterios:

APERTURA

La apertura comienza con el primer movimiento de la partida y durará, más o menos, hasta que ambos bandos hayan desarrollado todas sus piezas. Ese será el momento en que debéis exprimir vuestras neuronas y crear un plan de juego que desequilibre la balanza a vuestro favor. Diremos entonces que hemos entrado en el *medio juego*, del que hablaremos en el siguiente apartado de este capítulo.

La apertura se rige por unos principios que es necesario respetar. Si no se siguen dichos principios se saldrá de esta fase con desventaja y la partida se habrá puesto cuesta arriba demasiado pronto. El juego durante los primeros movimientos se trata en profundidad en la Zona de aprendizaje de la web.

Desde hace siglos en el mundo del ajedrez se estudia cómo jugar la apertura, maestros de todas las épocas han experimentado durante las primeras jugadas y el resultado ha sido la creación de muchas aperturas diferentes que juntas reciben el nombre de ***teoría de aperturas***. Los jugadores experimentados

estudian esta teoría de aperturas y por tanto hacen los primeros movimientos de la partida de memoria, sin detenerse a meditar.

MEDIO JUEGO

Una vez finalizada la apertura dará comienzo el medio juego, una fase propicia para las maniobras, emboscadas, ataques y contraataques. Aquí es donde se demuestra el talento de cada jugador, ya que se habrán abandonado los caminos conocidos de la apertura para adentrarse en territorios que deben ser explorados por cada jugador. Es entonces cuando tendréis que hacer funcionar vuestro cerebro y crear jugadas de fantasía que os conduzcan al triunfo.

El medio juego es el tiempo de la magia, de la imaginación, de hacer jugadas que vuestro adversario no se espere. En esta fase entrará en juego una palabra que os resultará familiar en cuanto os deis una vuelta por la web: ***táctica***, apartado del juego que es tratado ampliamente en la Zona de aprendizaje.

FINAL

Cuando la posición se ha simplificado y no quedan demasiadas piezas en el tablero, podemos decir que se ha entrado en el *final*, última parte de la partida. Habrá partidas que no llegarán hasta esta fase y finalizarán en el medio juego, pero muchas otras se convertirán en una tensa lucha con unas pocas piezas correteando por el tablero. En esta fase del juego la estrategia varía en gran medida, por lo que siempre es bueno estar bien preparado, lo cual se puede conseguir estudiando alguno de los muchos libros dedicados exclusivamente a los finales (en la Zona de aprendizaje tenéis varios consejos para iniciaros)... de hecho muchos entrenadores recomiendan empezar el aprendizaje por este apartado del juego.

APARTADO 8

DICCIONARIO

"El Ajedrez es la vida".
Bobby Fischer

Abandonar: Si un jugador considera que está perdido, puede optar por retirarse de la partida, apuntándose la victoria su rival.

Blitz: En castellano significa relámpago. Se refiere a partidas que se juegan con poco tiempo de reloj para ambos jugadores, generalmente menos de 10 minutos.

Calidad: Cuando se cambia un caballo o un alfil por una torre se dice que se ha ganado la calidad. Es decir, se tiene ventaja ya que se ha cambiado una pieza que vale 3 puntos por una que vale 5.

Columna abierta: Es aquella columna que no tiene ningún peón de nuestro bando.

Combinación: Serie de jugadas a través de la cual se logra un beneficio a largo plazo.

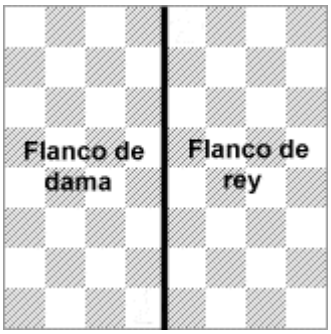
¡Compongo!: Es necesario decir esta palabra cuando se quiere colocar una ficha que está mal centrada en su casilla, de esta manera el rival sabrá que no se pretende realizar un movimiento.

Desarrollo: Cuando ponemos una pieza (que no sea un peón) en juego durante la apertura, se dice que hemos desarrollado una pieza. La palabra desarrollo se refiere a poner en juego todas las piezas en las mejores casillas posibles.

Gambito: Son las aperturas donde se entrega un peón a cambio de desarrollar nuestras piezas con más rapidez que nuestro rival.

Fianchetto: Se refiere a la situación en que las blancas mueven un peón a g3 o b3 y colocan un alfil en g2 o en b2. Lo mismo para las negras.

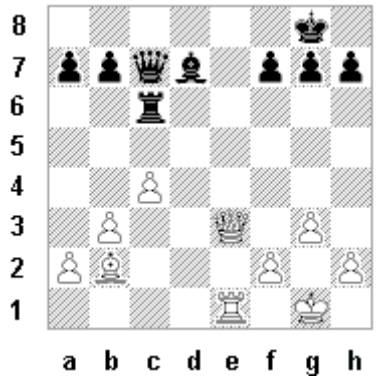
Flanco: Si dividimos el tablero en dos partes según la vertical, a cada mitad se le denominará flanco.



Miniatura: Partida en la que uno de los dos jugadores obtiene la victoria en pocas jugadas, generalmente en menos de 20.

Piezas menores: Se llama de este modo a los caballos y a los alfiles.

Sacrificio: Se llama sacrificio de pieza al cambio de una pieza de mayor valor por una menos valiosa. Gracias a ese cambio, unas jugadas después se obtendrá algún tipo de ventaja o beneficio. Veamos un ejemplo:



Las blancas sacrifican su dama, pero a cambio dan mate: **1.De8+ Axe8 2.Txe8++**.

Tiempo: En la apertura un tiempo se refiere a una jugada en la que se desarrolla alguna pieza. Mover dos veces seguidas la misma pieza es 'perder un tiempo'.

Ventaja material: Uno de los dos bandos tendrá ventaja material cuando la puntuación de todas sus piezas sea mayor que la de su rival.

Zeitnot: Palabra que se utiliza cuando uno de los dos jugadores entra en apuros de tiempo (siempre que se esté jugando con relojes).

Zugzwang: Palabra alemana que se refiere a una situación donde uno de los jugadores no tiene ninguna jugada buena para realizar, haga el movimiento que haga su posición empeorará.

APARTADO 9

SOLUCIONES

P. 1 - La torre blanca puede capturar al peón negro y al caballo negro.
P. 2 - El alfil puede capturar tres peones, aunque uno de ellos está defendido.
P. 3 - Sólo puede capturar a la torre negra.
P. 4 - La dama puede capturar al peón y al alfil.
P. 5 - Capturando a la torre o a la dama.
P. 6 - Capturando al alfil o a la torre.
P. 7 - Capturando el caballo blanco con el alfil.
P. 8 - Colocando la torre o el alfil en la casilla d8.