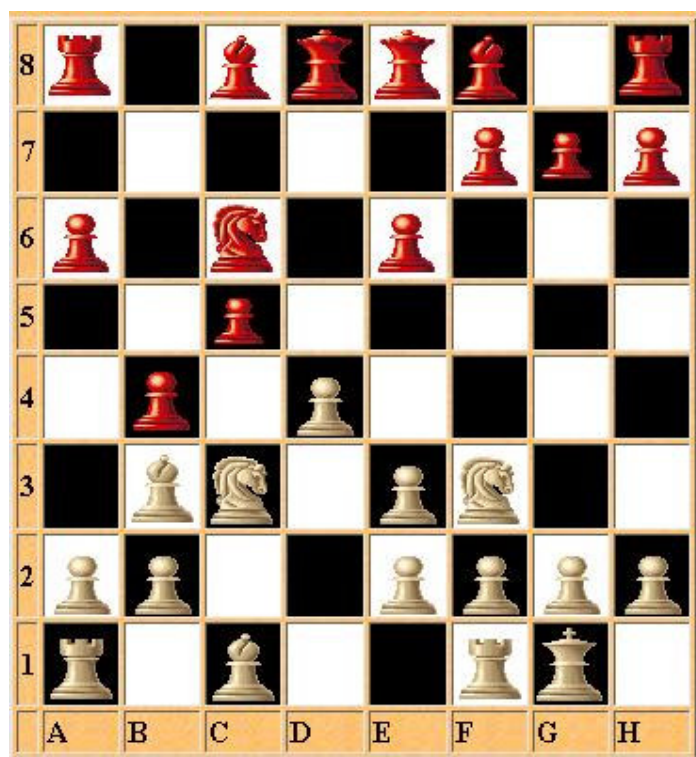


# Curso Intermedio de Ajedrez Master

Aquí usted aprenderá como pensar, planear sus ataques  
y mucho más.

Reglas de la FIDE Internacional del Ajedrez

---



# **INDICE**

Introducción de esta parte del curso

El inicio de la partida

El medio juego

El final de la partida

Fin del curso intermedio

---

# **INTRODUCCIÓN AL CURSO INTERMEDIO**

Aquí usted podrá aprender el uso del razonamiento en el ajedrez, las partes en que se compone el juego, algunos consejos y las reglas de la FIDE Internacional.

Deberá de poner mucha atención en esta parte del curso por que esto le ayudara a entender el juego mejor.

(Nota: debe de aprender la nomenclatura o escritura 2, visto en el curso Ajedrez Maestro Básico )



# INICIO DE LA PARTIDA

## **El tiempo en la apertura:**

En ajedrez, el tiempo es cada uno de los turnos alternativos de juego. Simplificando, cuantas más veces ahorremos tiempos o los hagamos perder al contrario, más espacio ocuparemos y más fuerza tendrán nuestras piezas por una mejor ubicación o por mayor movilidad. Los tiempos de ganados en la apertura son transformables en ventajas posicionales.

El primer objetivo en la apertura se centra en general en conseguir un máximo desarrollo de la agresividad contra los peones no son un desarrollo por sí mismo sino jugadas auxiliares, aunque muy importantes.

En los primeros movimientos de peones y piezas de la apertura ya resulta necesario economizar tiempos. De ahí la utilización de los gambitos en casi todas las aperturas. Debe considerarse a los gambitos y contragambitos de las aperturas como sacrificios para obtener ventajas de tiempo o posicionales, que influyen en el resto de la partida.

Pero el tiempo que se ganes en la apertura, sin entrega de material y sin restar eficacia al tipo de desarrollo o estrategia escogidos, es mucho más positivo y con menores riesgos. Por otro lado a los beneficios obtenidos no hay que restarles el precio que se ha tenido que pagar con antelación.

## **Ganar y perder tiempos en la apertura:**

Los tiempos perdidos por un bando los gana el adversario, y como se trata de movilizar más las piezas que los peones, se pierden tiempos al:

- jugar peones de flanco en lugar de emplazar piezas en ubicaciones óptimas;
- sacar o descubrir demasiado pronto piezas como la dama o las torres, que

por su valor superior se verán obligadas a retirarse cuando las ataque un peón o una pieza de menos valor;

- situar una pieza delante de otra del mismo color de modo que se paralicen mutuamente;

- jugar más de una vez una misma pieza;

- atacar una pieza que el contrario trataba de desplazar a otro sitio;

- hacer o aceptar cambios, sobre todo si contribuyen a desarrollar las piezas contrarias o desmontar un ataque en curso, y

- dar jaques gratuitos que sólo servirán para mejorar la seguridad del rey de su adversario.

### **El desarrollo:**

Toda la partida se juega mediante sutiles movimientos y golpes tácticos, presionando o formando combinaciones, según el estilo de juego y de acuerdo con el espíritu de la apertura.

El hacer caso de las reglas del juego más elementales suele dar lugar a partidas catastróficas e incluso producir derrotas en plena apertura. Se podría decir que no existen aperturas buenas ni malas del todo sino que se dan al oponente más o menos facilidades. Por otro lado, hay que saber aprovechar todas las oportunidades que se presenten, cuidando de no caer en una celada.

Tartakover decía que << en ajedrez sólo se aprende de los errores>>. Pero no se trata de experimentarlos, ya que se puede reducir su posibilidad estudiando los que se producen con más frecuencia en partidas cortas.

La problemática de ganar una partida se presenta por fases. Supongamos que consideramos la apertura ya terminada. Después del recomendable análisis de posición previo al medio juego, nos disponemos a valorar:

- la vulnerabilidad de nuestro rey y después la del rey adversario;

- el centro y la estructura y movilidad de los peones existentes;

- la existencia de objetivos, que pueden y van a ser motivo de disputa;
- el desarrollo y ubicación de las piezas conseguido por ambas partes;
- puntos débiles que se pueden explotar o crear;
- actividad y movilidad de las piezas para su consecución, y
- definición del plan de juego a seguir.

En caso de igualdad o de aparente igualdad, el poseedor de la iniciativa tiene ventaja para desequilibrar la posición en su propio beneficio. Un ataque prematuro o sin suficiente apoyo está en general condenado al fracaso, y si es tardío también. Debe conservarse una posibilidad de contraatacar evitando cambiar piezas sin objetivo claro y necesario.

¿Cómo enfrentarnos a una apertura o una variante no conocida? Ante la existencia de una apertura que desconocemos, o bien que transgrede las reglas, la solución es sencilla: estar familiarizado con los principios fundamentales del juego.

### **Los principios fundamentales del juego:**

Son el resultado de los conocimientos acumulados a lo largo de los tiempos y complementarios a la teoría de las aperturas. Todo buen ajedrecista en sentido más amplio, puede decirse que para poder progresar en el juego, los problemas iniciales, aunque no los más importantes son los concernientes a las aperturas. Se han demostrado que de las veces el tipo de desarrollo posterior.

No todos tenemos los mismos gustos ni la misma psicología; las preferencias que sentimos por determinadas aperturas y líneas de juego no son caprichosas ni accidentales. Influyen en ello nuestra forma de sentir y de pensar, cualidades que podemos enriquecer aportando un mínimo de conocimiento y experiencias útiles.

### **Al iniciarse la partida conviene:**

- 1) Ocupar la parte correspondiente del centro del tablero. Esto se puede lograr desarrollando los peones <<d>> y <<e>>, que deben convertirse en avanzadillas de protección para las piezas.
- 2) En la apertura, desarrollar las piezas con rapidez y ubicarlas en puntos desde donde puedan actuar con eficacia, avanzando al menos un caballo, preferentemente hacia el centro del tablero.
- 3) Procurar no mover una misma pieza varias veces durante la apertura.
- 4) Jugar los caballos y alfiles antes que las torres y la dama.
- 5) No jugar la dama demasiado pronto ni situarla en vanguardia.
- 6) Prepararse para un pronto enroque, y no efectuarla hasta conocer las intenciones del contrario.
- 7) En todo momento la seguridad del rey es de máxima importancia.
- 8) No iniciar ataques prematuros.
- 9) El bando que consigue más movilidad para sus piezas tiene mayor ventaja.
- 10) Si se dispone de varias líneas de juego, elegir la más segura, de conformidad con el centro de peones conseguido.

### **La elección de un repertorio de aperturas:**

Para el jugador, la apertura es importante e influye en el total de la partida. Si se escoge una apertura consagrada por la práctica, ya la tendremos impregnada de una estrategia que recibe el nombre de espíritu de apertura y que hay que respetar. El jugador deberá competir con un adversario que también dispone de un bagaje técnico, de un arsenal de elementos de táctica, de planes a desarrollar y objetivos a conseguir, deberá, por tanto, forzar la situación a su favor.



En sentido estricto, la apertura está constituida por la primera jugada de las blancas, pero en la práctica se considera como tal la secuencia de jugadas de los dos jugadores que se pugnan por conservar o hacerse con la iniciativa necesaria para llevar a buen fin su estrategia y sus primeros objetivos. Las negras, en general, desde su primer movimiento tienen una referencia para replicar, al disponer de una variada gama de defensas. Según las preferencias para fijar la propia estrategia. Pero la elección no es fácil. En ello influye el carácter y el estilo propios, el nivel de preparación y los resultados que se han ido obteniendo.

La propuesta de gambitos y contragambitos, su aceptación o no, y la existencia de las celadas que el jugador debe conocer en profundidad, son las problemas que ha de afrontar el jugador en su período de formación.

### **Las aperturas, un recurso de superioridad:**

Se suele tomar la apertura como una oportunidad única e irrepetible que permite establecer un elemento de superioridad, si se escoge una buena apertura-defensa; así mismo, se tiene la posibilidad de adelantar algún elemento táctico comprometedor como, por ejemplo, un gambito, una ganancia de tiempo o de espacio o el inicio de una manera de peones, etc. La elección de un repertorio de aperturas y defensas es considerada como la manera más rápida y segura de disponer de alguna ventaja desde el momento en que se inicia la partida.

Son muchos los jugadores que ven una panacea universal en la aperturas teóricas jugadas por los Grandes Maestros del momento. Se podría decir que recitan lo que saben de memoria, y acto seguido juegan pésimamente el medio juego; probablemente es que no han comprendido el espíritu de la apertura, o bien, faltos de tiempo, no han dejado que ésta se desarrolle y se ha complicado el medio juego.

El número de aperturas es tan grande que nadie podría contestar a la pregunta sobre cuál es el mejor comienzo. Al empezar la partida todavía no existe ninguna amenaza, sólo disponemos de nuestra antelación, como mínima, una apertura bien asimilada y dos defensas: una contra la salida <<e4>> y otra con la salida <<d4>>. Generalmente se utilizan para la elección en primera instancia alguno

de estos medios:

- 1.º Aperturas y defensas utilizadas frecuentemente por los campeones y grandes jugadores actuales.
- 2.º Consejos y opiniones de los monitores y jugadores de confianza que han analizado determinadas aperturas en profundidad.
- 3.º Factores psicológicos propios y particulares de cada persona y de cómo al jugador le gusta resolver cada situación durante el desarrollo de la apertura.

### **Los estilos de juego del jugador: el posicional y el de combinación:**

Simplificando, en el ajedrez predominan dos estilos o formas de jugar: uno es el estilo combinativo, el agresivo, predispuesto al ataque decidido con las blancas y al contraataque con negras, generoso en sacrificios. Otro consiste en la conquista lenta, pero sólida, avara de las menores ventajas, asegurándose siempre la posibilidad de hacer tablas: es el estilo posicional.

El jugador que está aprendiendo y también el experimentado mejorarán sensiblemente su juego si se esfuerzan en tratar cada apertura conforme al espíritu e ideas básicas de la misma, sin dejarse llevar demasiado por su propio estilo y seguir el plan preconcebido.

### **Clasificación de las aperturas:**

Las aperturas, aun no siendo lo más importante de la partida de ajedrez, son el terreno que presenta las características más complejas. En las aperturas tranquilas, los jugadores disponen (según Richard Reti de unas setecientas veintinueve variantes si se quieren prever tres jugadas por cada bando.

El jugador debe guiarse por principios, ideas y elementos estratégicos, y sólo de vez en cuando se hallará ante celadas concretas. Un jugador experimentado debe conocerlas en profundidad.

Al iniciarse la partida, las dos armadas están al completo. El espacio entre los adversarios no está ocupado y el número de posibilidades es muy grande. Las aperturas serán:

A) por su carácter de juego: abiertas, cerradas, semiabiertas;

B) por su reserva de intención: de acoso, psicológicas;

C) por su escuela: primitivas, antiguas, modernas, hipermodernas, agresivas, etc., y

D) por su resultado: mini, cortas, largas, bellas, catastróficas.

### **Aperturas semiabiertas:**

En las aperturas abiertas, ambos bandos avanzan dos casillas su peón de rey. Son las más antiguas y las que mayor difusión alcanzaron hasta fines del siglo XIX. Las aperturas abiertas son algo parecidas entre sí, y a menudo se pasa de una a otra con facilidad. ( Por ejemplo, la Partida Rusa para a la de las Cuatro Caballos, la Vienes a la Italiana, etc. ) Recogen gambitos en los que, ya en los principios de la partida, se sacrifica un peón o una pieza con vistas a acelerar el desarrollo. Las aperturas abiertas suelen conducir con mucha frecuencia a la simplificación prematura del juego.

### **Apertura cerradas:**

Con las aperturas cerradas las blancas inician el juego moviendo cualquier peón que no sea el rey, o moviendo uno de los caballos. La división de las aperturas en tres grupos ha envejecido, y es pura fórmula. Así, el gambito Budapest o el contragambito Albin llevan ya desde los primeros movimientos a una ardua lucha, característica de las aperturas abiertas.

### **Aperturas abiertas:**

Las aperturas semiabiertas se han hecho por populares en este siglo. Esta preferencia es dedicada gran parte a que sus estrategias, por lo común, transcurren posicionalmente, y los duros choques combinatorios empiezan más tarde que en las aperturas de tipo abierto. Los principios en que se basan favorecen la variedad de sus sistemas defensivos. Conducen a una lucha complicada, reduciendo al mínimo la posibilidad de una rápida simplificación. Permiten al jugador manifestar su creatividad y su espíritu de combate, propio del ajedrez moderno.

### **Las aperturas de acoso lateral:**

Pueden ser clasificadas dentro de la Escuela Hipermoderna. Como aperturas de flanco son apreciadas por ser muy activas, de ahí su denominación. Están basadas en estrategias espectaculares, con muy poco margen de improvisación para ambos bandos. Con tienen una gran carga psicológica. Desde el primer movimiento prescinden de los habituales avances <<d4>> o <<e4>>. Son aperturas cuya característica mayor consiste en utilizar desarrollos inhabituales, con una estrategia muy fuerte y poco conocida. Suelen ser de carácter agresivo. Las más utilizada es la Apertura Inglesa.

En general están incluidas en los repertorios de muchos jugadores. Son practicadas desde hace siglos, y exigen saber sobre ellas lo suficiente como para utilizarlas con éxito, conociendo sus refutaciones; cuando las tengan, de modo que sea sólo el adversario quien se vea obligado a improvisar.

Proporcionando y siguen proporcionando grandes triunfos y satisfacciones contra adversarios teóricamente superiores. Se caracterizan todas ellas por supeditar el éxito del ataque del flanco a no perder el dominio o bloqueo del centro, para que no pueda prosperar un contraataque defensivo negro.

### **Aperturas psicológicas:**

Son las iniciadas con una jugada de espera activa, en un intento de ocultar, a las negras, la apertura preferida e incluso posponiendo el fijar ésta hasta ver qué primer movimiento hacen aquéllas. De este modo se extrae un provecho adicional, pues se escoge una apertura a la cual le incomoda menos el primer movimiento defensivo por las negras.

Lo mismo ocurre con las negras. Por ejemplo, en la Defensa Holandesa, la primera jugada es <<e6>>, común a muchas defensas, y la jugada <<f5>> se deja para cuando las blancas hayan jugado <<Cf3>> y, así, evitar el Gambito Staunton o la jugada simétrica <<f4>>. Las aperturas psicológicas opcionales o de espera son:

1 a3 = Anderssen 1 a4 = Ware 1 b3 = Larsen

1 c3 = Zaragozana 1 d3 = Hannam 1 e3 = Van't Kruijtz

1 g3 = Barcza 1 h3 = Clemeniz 1 Cc3 = Kotroc

1 Cf3 = Reti-Zukertort 1 Ch3 = Amar

### **Las transposiciones:**

Para desorientar al adversario sobre la estrategia que se quiere emplear, los grandes jugadores recurren a transposiciones de los movimientos más característicos de una determinada apertura o defensa. Así despistan o esperan al momento más oportuno para aplicar otra estrategia.

### **La clasificación alfanumérica:**

El sistema Visual Chess que recoge esta Enciclopedia preconiza, con vocación de futuro, un nuevo sistema de clasificación para las partidas jugadas que merecen guardarse, y para que su ubicación resulte inalterable a través del tiempo

y de las modas.

Está aceptada universalmente la notación alfanumérica para registrar los movimientos de las piezas en las partidas, gracias a que su notación es más precisa y breve que en los anteriores sistemas. Resulta racional no desdeñar la ventaja de utilizar estos mismos símbolos de notificación y el mismo orden natural de las jugadas de cada partida para su clasificación individualizada.

Por ejemplo:

Una partida que comience con: 1 b3 Cf6. Observamos inmediata-mente que el primer símbolo corresponde a la pieza que movemos (en el caso del peón, por simplificación, se omite por sistema en la anotación de las partidas; en Visual Chess también). A continuación sigue una letra que corresponde a la columna y un número a la fila, que también aprovechamos. Continúa a la correspondiente a su nuevo emplazamiento.

El orden para las piezas es el creciente; por lo tanto, hace que el peón se la primera de ellas (aunque no aparezca escrita). El caballo sería la segunda por ser la pieza con valor inmediato superior, a continuación vendría el alfil, la torre, la dama. El rey sería la última pieza a considerar, y por fin, los enroques corto y largo (por su singular naturaleza se considera como otro movimiento del rey).

Una partida iniciada con 1. a3 b5 2. b4 d5 sería clasificada antes que otra que empezara 1. b4 b5 2. Ab2 f6, y ésta después de otra que se abriese con 1. b4 b5 2. Cf3 f6.

### **Los peones en la apertura:**

El peón, en principio la pieza de menos valor, es con frecuencia propuesto para un cambio o un gambito con el fin de obtener ventajas mínimas posicionales o de tiempo. Tiene, pues, un dudoso valor añadido, pero en el transcurso de que puede llegar a ser decisivo al de la partida si sobrepasa la sexta

fila.

Si en la apertura se avanza un peón de torre en el lado del rey enrocado, para rechazar una pieza enemiga o para impedir que se sitúe en columna, además de perder un tiempo, se debilita el enroque. Por el contrario, después de haber efectuado el enroque corto es muy habitual avanzar dos pasos el peón de alfil para poner en acción la torre; es una técnica practicada desde los tiempos de Philidar y Morphy.

Los peones del centro son los más importantes, entre otras cosas porque ofrecen libertad y movilidad a las piezas. Al ocupar los peones casillas del centro del tablero conseguimos ganar tiempos para el resto de la partida, dar libertad a más piezas y dominar más espacio.

Siempre que una captura puede llevarse a cabo con dos peones, conviene hacerla con el peón que se dirija al medio del tablero, si ello no perjudica la seguridad del rey a corto o largo plazo.

### **Peones en el centro:**

En la fase de apertura, los movimientos de peones formando una estructura condicionarán el desarrollo de todas las estrategias atacantes y defensivas. O, al revés, los peones deberán moverse de forma que faciliten ejecutar la estrategia que se quiere imponer. La estructura o centro de peones formados en esta fase produce efectos bloqueados o de movilidad condicionantes del desarrollo.

La noción clásica del centro de peones responde a la imagen de un par ideal ubicados en <<d4>> y <<e4>>, o bien <<d5>> y <<e5>> para las negras. Este concepto es recogido por la teoría básica. En la Apertura Italiana, en el Gambito de Rey y en el Gambito Evans, las blancas a menudo forman ese tipo de centro, aunque para ello les sea necesario sacrificar un peón.

En ciertas aperturas cerradas, por ejemplo la Defensa Tarrasch Mejorada o la Defensa Günfeld, las blancas conforman un sólido centro de peones' mientras las negras tratan de contener

el centro y presionarlo con piezas para luego minarlo, las blancas sólo pueden confiar en su movilidad.

Las posiciones resultantes de las diferentes aperturas con sistemas característicos y determinados con factibles de clasificarse de acuerdo con los planes estratégicos a que dan acceso. Así, las posiciones más típicas podrían agruparse como sigue:

A) centro cerrado (cadenas de peones fijos en el centro), por ejemplo: peones en <<c4>>, <<d5>> y <<e4>>, en contraposición con los negros en <<c5>>, <<d6>> y <<e5>>;

B) centro abierto (sin peones), por ejemplo: cuando están despejadas las columnas <<e y d>>;

C) centro móvil (peones centrales móviles), por ejemplo: peones en <<e4>> y <<d4>>, contra uno en <<d6>>;

D) centro dinámico (con peones de uno y otro lado que aún no han entrado en contacto), por ejemplo: un peón en <<d4>> contra otro negro en <<e6>>;

E) centro estratégico (con peones fijos y aislados), por ejemplo: un peón en <<d4>>, en posición a otro en <<d5>> y ninguno en las columnas <<c y e>>.

### **Los gambitos tradicionales:**

Tienen un rasgo característico: el sacrificio posicional de uno, dos y hasta 3 peones en una etapa muy inicial. El propio sacrificio determina la estrategia de toda la partida, mientras que el sacrificio en la fase final viene determinando por la estrategia que se está desarrollando y se deriva de las sutilezas posicionales que surgen en el proceso de la apertura, o de las que lo hacen precisamente como resultado del sacrificio, por lo que éste aparece en una etapa más tardía.



### **Los peones en el medio juego:**

Suelen actuar formando una estructura fija o móvil, sea en forma de cadena de peones, centro móvil, falanges, peones colgantes de habilitar un plan para que los resultados correspondan al espíritu de la apertura o a la estrategia elegida. En varias aperturas, las piezas se disponen detrás de los peones para minimizar la estrategia de la simplificación y no entorpecer los ataques por falta de piezas, lo que obliga a una final de peones.

### **El peón aislado:**

El peón aislado, gran parte de su valor depende de su ubicación, de si está en el centro o en los flancos, se obtendrían forzando un desbloqueo con sacrificio, en busca de movilidad.

### **El peón pasado:**

El peón pasado tiene la particularidad de no tener ni delante, ni a la derecha, ni a la izquierda ningún peón contrario. El peón pasado es un peón susceptible de promoción. En ese caso se convierte generalmente en el centro de la batalla, con su bloqueo por el contrario y su desbloqueo por parte del poseedor.

### **Los peones colgantes:**

Son peones que no tienen apoyo de otro peón y sostiene a otro avanzado. El peón retrasado es débil y o de la estrategia en su conjunto.

### **Las cadenas de peones:**

Es muy corriente la formación de una cadena o centro móvil de peones para acceder así al terreno contrario con algún peón móvil pasado, o pareja de peones prometedora. Las cadenas de peones no pueden ser evaluadas sin considerar el resto de la posición. Gran parte de su valor depende de su ubicación, de si está en el centro o en los flancos, de las fuerzas disponibles para la defensa de la base y de los resultados que se obtendrían forzando una columna abierta, como camino táctico permanente. Por ejemplo, la formación Maraczy es una peculiar y efectiva formación de peones para las blancas, la cual puede aparecer en la Apertura Inglesa, en la Defensa Siciliana o en la Apertura Reti.

1. c4 c5 2. Cf3 g6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cc6 5. e4 Cf6 6. Cc3 d6 7. Ae2 Cxd4

1 e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 g6 5. c4

1 Cf3 c5 2. c4 g6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cc6 5. e4 Cf6 6. Cc3 d6 7. Ae2 Cxd4

### **La marea de peones:**

La disponibilidad de una legión de peones móviles permite asaltar el campo enemigo <<a la bayoneta>>.

### **El arsenal de elementos tácticos:**

A diferencia de la jugada aislada que es un acto de nuestra iniciativa o no (existen jugadas inducidas y otras obligadas), los elementos tácticos son aquellos en los que se aplican las jugadas voluntarias. Pueden estar formadas por una sola jugada, siempre que no sean de simple desarrollo o por un conjunto de ellas, unidas por una sola intención. Al contrario de las combinaciones, surten inmediatos. Son entre otros:

- La amenaza. Como decía Nimzovitch, <<más vale el impacto

de la amenaza que su misma realización>>.

- Batería de fuerzas. Se llama batería de fuerza a la compuesto por la dama y las dos torres situadas sobre la misma columna. Para que tenga la máxima eficacia, la dama debe estar en posición central.

- El bloqueo. Es la acción preventiva ante cualquier penetración que pueda volverse peligrosa.

- El antibloqueo. Es una medida destinada a prevenir o romper el bloqueo.

- La clavada. Elemento táctico consistente en que la acción de una pieza inmoviliza a otra contraria por estar interpuesta entre la atacante y otra de mayor valor de su mismo color y que, de ser movida, permitiría su captura. Si esta pieza tapada es el rey, dicho movimiento sería ilegal.

- La clavada doble. Elemento táctico con un doble enclavamiento recíproco.

- El desvío. Elemento táctico de una pieza estratégicamente situada que, al ser desviada por un ataque o un sacrificio menor, proporciona una situación privilegiada o necesaria para un desbloqueo, para atacar al rey o para defenderlo.

- La doble amenaza. Elemento táctico agresivo: agredir simultáneamente con una pieza o un peón a dos o más piezas del contrario.

- El doble ataque. Es el mismo elemento táctico de la doble amenaza en el que una pieza amenazadas es el rey y no hay elección en la pieza a jugar: debe ser el rey; por lo tanto hay una pieza cazada a no ser que se desprecie en beneficio de una red de mate.

- La horquilla. Elemento táctico que pocas veces puede ser efectuado por el peón; normalmente lo realizan el caballo, el alfil o la dama.

- Jaque. Forma de avisar al contrario de que la casilla ocupada por el rey está directamente amenazada. Esta jugada, de no

corregirla, se convierte en jaque mate.

- Jaque a la descubierta. Es un elemento táctico no muy frecuente, pero muy eficaz, por el cual se hace jaque al rey al cambiar de ubicación una pieza que lo tapaba. La fuerza de este jaque radica en que mientras la pieza que estaba en segundo plano hace jaque, la otra se desplaza libremente a una casilla, capturando impunemente, e incluso cerrando el paso al rey amenazado.

- Jaque doble. Es el que hace dos piezas simultáneamente el rey. Por lo tanto, una de ellas da jaque a la descubierta y la combinación de ambas es jaque mate.

- Jugada de espera. Con ella se dispone de un paso intermedio para ganar un tiempo, conservando así una indefinición, un zugzwang o consiguiendo ganar una posición entre reyes.

- Jugada intermedia. Cuando una pieza es amenazada, antes de retirarse a una posición más retrasada, o menos deseable, se recurre a un ataque más fuerte (haciendo jaque, por ejemplo), que obligue al contrario a efectuar alguna maniobra de la que resulte que la pieza amenazada deje de estarlo o pueda ir a otra posición mejor que la que tenía. También puede ser por iniciativa propia para conseguir un objetivo posicional.

- La acción rayos x. Elemento táctico de ataque de defensa que permite actuar a una pieza a través de otra pieza contraria. Su eficacia es grande y sorprendente.

- El tren. Es una gran fuerza de ataque compuesta por dama y alfil situados en la misma diagonal.

# EL MEDIO JUEGO

## **La estrategia:**

Para formarse un juicio cabal la estrategia, es aconsejable leer lo que el famoso táctico Edward Lasker (no confundir con Emmanuel Lasker, el campeón) escribió en su libro Schachstrategie (Leipzig, 1911), como resultado de sus estudios sobre el ajedrez: la estrategia es arte y ciencia que permite definir y prever los objetivos.

La estrategia, técnica que es más veces nombrada que comprendida, y no siempre bien ejecutada, supone un plan global de adquisición progresiva de objetivos o posiciones ventajosas (elementos de estrategia) capaces de tener un poder resolutivo en el juego.

Cuando en una partida la estrategia es válidamente concebida y aplicada, la posición, las tácticas, el desarrollo del juego mismo, se convertirán en elementos secundarios, coadyuvantes y subalternos, aunque se empleen distintos estilos de juego. Hasta los objetivos lejanos deben atenerse a la estrategia elegida.

## **Arsenal de elementos estratégicos:**

Los elementos estratégicos o ventajas posicionales más frecuentes son ciertas circunstancias y posibilidades que, bien aprovechadas, facilitan la elaboración y consecución de una estrategia global u otras escalonadas por etapas. También lo son aquellas acciones menores (elementos tácticos), pero de cierta entidad, que son parte constituyente y necesaria de la estrategia misma. Por ejemplo:

- El centro móvil o estructura de peones sin bloquear, necesarios para poder penetrar mediante una ruptura favorable y tal vez un ataque a la bayoneta.

(Esta expresión la acuñó Chlechter, quien definió así la ofensiva contra el rey enemigo, avanzando los peones del enroque propio en forma de marea.)

- Máxima coordinación y movilidad entre piezas activas, formando lo que se podría llamar una buena compostura estratégica.
- Un desarrollo favorable es generalmente fruto de una buena apertura o defensa, cuyo espíritu ha sido bien asimilado y llevado a la práctica.
- El dominio de la casilla crítica para la maniobra o ataque en curso.
- El dominio del centro o de espacio suficiente que permita las máximas vías de penetración y por lo tanto elegir, dentro del árbol de variantes, la más adecuada para nuestros planes de desarrollo, y poder conseguir los objetivos más determinantes para el éxito o para acometer el ataque final.
- El dominio de alguna gran diagonal o de columna como vía de penetración.
- El dominio de la séptima o la octava fila (pasillo).
- El enroque incorrecto del adversario, elegido a destiempo o mal protegido. El enroque más natural y rápido es el corto, y hacia él se dirigen casi todas las estrategias de las diferentes aperturas. Sólo se utiliza el enroque largo, más débil y lento, como recurso táctico suplementario de defensa e incluso de ataque.
- El enroque contrario sin efectuar.
- La fijación, cuando un jugador logra atraer premeditadamente, en defensa de un peón o de una casilla crítica, bastantes fuerzas contrarias para neutralizar el ataque, desguarnea generalmente otras partes del tablero en su perjuicio.
- El concurso de la pareja de alfiles en el medio juego y en la resolución de las partidas, además de eficaz es espectacular.
- La pareja de caballos, más utilizada en las aperturas y en el medio juego con fines tácticos, encierra una gran belleza plástica en los finales y es eficaz en los asaltos.
- La torres dobladas en columna abierta o semiabierta ofrecen una extrema eficacia.

- Las torres doradas en séptima u octava fila, si se consigue ese dominio, suelen permitir acariciar la victoria.

### **Los análisis:**

Estudios más o menos profundos de la posición que deben hacerse varias ocasiones durante la partida, están justificados cuando se trata de establecer planes de ataques o el adversario lo inicie o mueva alguna pieza con un fin no demasiado claro. Al valorar con acierto las diferentes opciones y/o sus ramificaciones, proporcionan mayor seguridad al juego subsiguiente.

### **Los planes:**

Son las interiores secuenciales y las formas de instrumentación de los objetivos propios del desarrollo o bien de finalización de la partida. Los análisis de situación son preceptivos. Como son obligatorios para llevar a cabo la estrategia en curso, nunca deben estar en desacuerdo con el espíritu de la apertura.

En el medio juego deben ser muy bien sopesados. Tienen que estar dotados de precisión, y procurar que la situación resultante sea positivamente favorable. Aunque se suele decir que más vale un plan malo que no tener ninguno, la alternativa, antes que ceder la iniciativa, es limitarse a eliminar los puntos débiles propios para que el adversario no pueda desarrollar los suyos. Lo cual no deja de ser un plan de juego pobre de inspiración, pero un plan en definitiva, y además inteligente.

### **Las combinaciones**

Son una secuencia de jugadas forzadas que permiten llevar a cabo un golpe táctico o conseguir un objetivo. Pachman las define como una serie de maniobra que la mayoría de las veces incluyen sacrificio de material y que da a la posición un sorprendente e inesperado giro; al modificar radicalmente parece vulnerar los principios lógicos del ajedrez.

### **Las celadas:**

Son astucias o golpes tácticos consistentes en una jugada o combinación atrayente, que proporciona ventaja material o posicional. Pueden producirse en cualquier momento. Son más frecuentes en unas aperturas que en otras; algunas constituyen gambitos disimulados. Los peones envenenados son aquellos que se dejan sin defensa para descolocar una pieza, a veces la propia dama, la cual puede verse bloqueada, cazada o por lo menos desactivada.

### **Los objetivos más frecuentes del juego:**

Por lo general el objetivo perseguido en los planes de juego es, principalmente, ganar material. o conseguir más y mejores ventajas posicionales relacionadas anteriormente con los elementos estratégicos que hacen posible desarrollar la estrategia de la partida o el final buscado.

Se podrían añadir algunas otras iniciativas operativas, por ejemplo:

- el acoso u hostigamiento a las piezas contrarias, sea para ganar tiempos o coyunturalmente para desactivarlas;
- un ataque de minoría victorioso;
- centralización de una pieza en un puesto avanzado;
- un devastador ataque por clavada doble (en cruz);
- advertir la existencia o provocar debilidades aprovechables, por ejemplo: un peón atrasado, o un agujero con abandono de la guardia por la parte del adversario;
- provocar un desarrollo atrasado, sea de piezas o del enroque;
- destrucción de las defensas del rey, consiste en la eliminación de peones y piezas en el desvío de sus posiciones clave en la defensa;
- lograr desviar alguna pieza importante de la defensa para que pueda fructificar el ataque;



- jaque continuo, como recurso táctico frustrante para el que ganadora, ya que permite al abandono más débil obtener tablas, si logra hacer ininterrumpidamente jaques al rey sin que el bando con ventaja pueda evitarlo;
- posibilidad de dar jaque al rey, bien sea para ganar un tiempo o bien ocupar una situación ganadora; forzar las tablas, si la posición permite un jaque continuo y se considera necesario como mal menor;
- lograr un jaque mate que ponga fin a la partida victoriosamente;
- dejar aislado un peón significa debilitarlo; excepto si tiene bastante posibilidades de convertirse en pasado y promocionarse en dama, en cuyo caso resulta un golpe táctico muy valiosa, que sólo puede ser impedido por un bloqueo eficaz o bien por un sacrificio de calidad;
- en la situación de peones doblados, estando uno delante de otro en la misma columna, queda debilitado uno de ellos por lo menos;
- atacar alguna pieza mayor ahogada u que por su falta de movilidad pueda ser capturada en un ataque de diversión o gracias a una horquilla;
- atacar una pieza sobrecargada con varias misiones; su existencia crea una debilidad pasajera fácil de explotar, se es observada, con beneficio de material;
- crear una <<posición acuciada del rey>> (zugzwang) puede ser idóneo con objetivo mediante un elemento táctico simple, y calculado con anticipación y cuidado los tiempos;
- una ruptura de la cadena de peones contrarios favorable a nuestra estrategia; su previsión debe ser recogida en las estructuras de peones conseguidas por uno u otro de los jugadores;
- una simplificación como recurso, por cual el jugador con ventaja suficiente para ganar la partida provoca o acepta cambios para precipitar la fase final, eludiendo cuidadosamente el riesgo de jaque continuo.

### **El ataque y el contraataque:**

Steinitz formuló un postulado: <<Aquel que lleve ventaja en la iniciativa

tiene no sólo derecho a atacar, sino que debe hacerlo. En caso contrario corre riesgo de perder la partida>>. En ajedrez vence sólo el atacante que lo hace con éxito, y no siempre son las blancas. Además de la acumulación programada de potencial de ataque, existen otros elementos decisivos.

La estrategia, o por lo menos un plan en la fase final de la partida, es necesaria para el ataque. Íntimamente ligado a la posesión de la iniciativa, el ataque es ventajoso en cuanto obliga al contrario a jugar a la defensiva en lugar de realizar jugadas favorables a sus planes. Si el contrario tiene oportunidad, intentará hacer jugadas ambivalentes que sirvan tanto para defenderse como para adelantarse en el desarrollo. De hecho, las combinaciones de ataque son susceptibles de ser aprendidas hasta cierto punto. La utilización de aperturas y defensas que forman parte de nuestro repertorio habitual es una fuente de inspiración muy estimable.

Si en lugar de ir mejorando nuestra posición, u hostigar al contrario en espera de una ocasión, nos decimos a desencadenar un ataque, éste sólo puede recomendarse si se dispone de alguna garantías:

- A) un objetivo de ataque asequible;
- B) las debilidades del adversario son los mejores objetivos;
- C) un plan de ataque que determine el momento y los medios necesarios;
- D) dispone de fuerzas suficientes y que no puedan ser desviadas;
- E) tener prevista la posibilidad de un contraataque rápido o enérgico;
- F) que la posición permita disponer de piezas que alteren el ataque en marcha;
- G) si se dispone de movilidad, un ataque de diversión suele ser ventajoso;
- H) si es necesario algún sacrificio importante, que sea concluyente;
- I) no olvidar que nuestra pieza más débil es el rey y la más cara la dama, por lo cual resulta ser la segunda en debilidad por su valía.

## **Diferentes estrategias de ataque:**

Ataque basculante. Un mismo jugador puede atacar a un adversario sobre un ala y a continuación sobre otra. No es una estrategia aconsejable sino un plan de juego alternativo basado en un ataque que no ha prosperado, porque el adversario ha acumulado excesivas fuerzas ante el primer ataque y ha descuidado sus defensas en la otra ala.

Ataque por concentración. Es el utilizado cuando la partida exige conseguir un objetivo. EN ese caso hay que acumular el máximo de fuerzas, si es posible hay que sorprender al contrario con la utilización de un refuerzo de última hora, sea incorporado una pieza tapada, sea desviado una del oponente.

Ataque por dominación. Se llama así al hecho de introducir las fuerzas en el campo contrario sólo como elemento de estrategia, como base para desencadenar un ataque, o como combinación de mate, sin objetivo concreto todavía. Se presiona primero y se precisa el objetivo después, de acuerdo con la actuación del oponente.

Ataque por alas. El caso más general es cuando los dos jugadores proceden al enroque corto. Cada uno de ellos ataca por un ala distinta, y, si no se bloquea parte del tablero, se tiene a un ataque al enroque por un lado y a un ataque a la bayoneta por el otro.

Ataques de flanco. Resultan interesantes y laboriosos. El control de tiempo se convierte en un problema por ser ataques que se basan en un apoyo de peones. La solución es el empleo de agudos sacrificios, pero aquí el peligro radica en que los cálculos deben ser exactos. El entregar material para ganar no permite ningún paso en falso.

Ataque de minorías. Maniobra compleja realizada con los peones en cualquier flanco, que tiene por objeto provoca el debilitamiento de la estructura de peones contrarios cuando éstos, pese a ser numéricamente superiores y no estar bloqueados, se encuentran en posición rígida y se les puede presionar sobre la base.

## **El sacrificio en la estrategia:**

El sacrificio real es la entrega voluntaria de material o un cambio de piezas

que empeora la correlación material de fuerzas. También se hace si es a cambio de un beneficio posicional o táctico. Exige un cálculo en profundidad y estar en condiciones de poder producir una transformación de la posición que permita la consecución de un objetivo válido.

Los sacrificios aparentes son aquellos cuya recuperación se da por descontada. La valía del sacrificio debe estar en consonancia con el riesgo de no poderlo recuperar o con la oportunidad en la que se produce.

Formalmente, el sacrificio se considera parte de una combinación que revaloriza una estrategia. Puede contener elementos de riesgo creativo, sobre todo cuando se busca <<la solución final>>, pues el atacado sacará fuerzas de donde no las tiene para apuntarse alguna ventaja o la misma victoria.

Los sacrificios para conseguir tiempos. Se hacen a base de sacrificar peones. Son muy frecuentes los gambitos en el proceso de la apertura, o en cualquier momento, a pesar de que los peones aunque su valor ante un objetivo concreto. Aunque sea la unidad de combate más pequeña, no significa que deban ser menospreciados. El Maestro Kotov dijo: <<Los más difícil en el ajedrez es sacrificar un peón correctamente y en el momento oportuno>>.

Sacrificio Inmortal. Es la maniobra estratégica de sacrificar la dos torres a fin de alejar e inutilizar la dama enemiga y así poder realizar un mate bien planificado. Aunque no era la primera vez que se empleaba, fue gracias a una partida de Anderssen, bautizada como La Inmortal, que se magnificó y extendió su uso.

Sacrificio Ritual. Fue llamado tradicionalmente El Sacrificio del Calabrés. El simple aficionado queda deslumbrado por esta combinación eficaz, que no deja de ser banal por lo frecuente y elemental. Consiste en el sacrificio clásico Axf7+, desencadenante del ataque al enroque corto. Requiere condiciones previas tales como el caballo defensor no debe estar ni en <<f6>>, <<g6>> o en <<f8>>; las blancas deben poder jugar Cg5+ y seguidamente Dh5+. El mismo sacrificio puede hacerse con los colores invertidos Axh2+.

Los sacrificios para desviación o distracción de la defensa. Pueden ceder hasta alguna calidad o piezas ligeras. Se emplean en el medio juego, y en finales son peligrosos por su carácter imprevisto.

Los sacrificios de atracción. Son ya propios de finales de partidas o redes

de mates. Disponiendo de una combinación segura se pueden sacrificar piezas mayores, sean torres y/o damas y todo lo que haga falta para conseguir la victoria.

Sacrificio posicional y de penetración. La utilización de masiva de los sacrificios posicionales, es decir, los sacrificios que no se someten a un cálculo de seguridad total, fue introducida en el juego de competición, entre otros, por Tal, Bronstein y Geller. Es el más estratégico y su validez debe demostrarse durante el juego subsiguiente.

Los sacrificios posicionales son posibles en las tres etapas del juego, y son más característicos los que se producen en la apertura o en el medio juego.

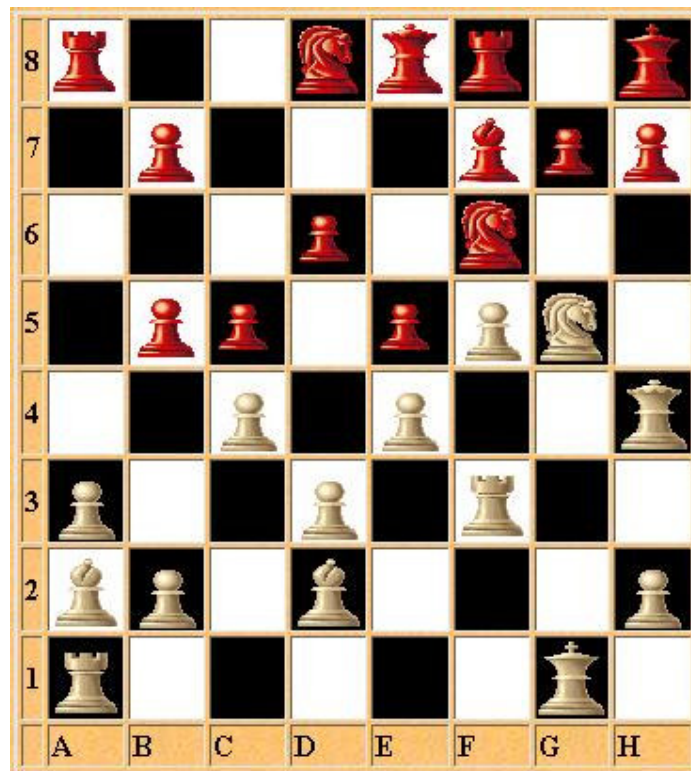
La gama de los sacrificios posicionales es muy amplia, y va desde la entrega de un peón hasta la dama. Cuando se sacrifica una dama o una torre, se suele obtener una ventaja posicional que permite, en las jugadas subsiguientes, recuperar con creces el material sacrificado, o precipitar la derrota del adversario.

El sacrificio de cambio de calidad o de piezas ligeras. El cambio de una torre por un caballo o un alfil equivalente a un peón y medio. Al no significar, pues, una gran cesión de material, debe responder a una combinación o golpe táctico. No obstante, cada caso presenta características propias, y es en realidad una transformación cualitativa de la correlación de fuerzas.

Se deben crear las condiciones idóneas para que la pieza fuerte conseguida no pueda utilizar sus cualidades, y a cambio la pieza más débil tenga la posibilidad de desplegarlas. Normalmente las torres son las últimas en entrar en juego y son especialmente peligrosas en los finales. Un sacrificio de cambio de calidad es más recomendable en la apertura o en el medio juego, antes de que se encuentre a faltar en el final de la partida.

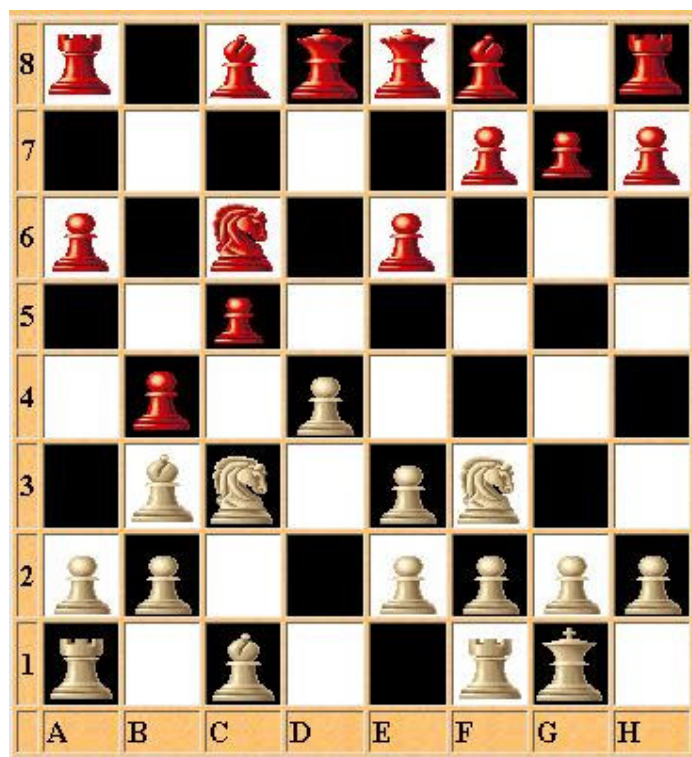
Los sacrificios de piezas ligeras son relativamente frecuentes cuando se llega a posiciones donde el resultado es casi evidente tras cálculo acertado. Las ventajas obtenidas suelen ser permanentes, por ejemplo en un desmoronamiento o desvío del dispositivo de defensa. Su utilización data de los principios del ajedrez; recordemos a título de ejemplo famoso Gambito de Muzio.

Sacrificio posicional de caballo. Final de la partida jugada en Buenos Aires en 1914 entre Capablanca y Molina y Ruiz (vea el dibujo). 23. Cxh7, un sacrificio posicional de caballo que conducirá a que las negras se vean casi paralizadas; 25... Tf7, en caso de haberse jugado 25... Cf7, Capablanca respondería con 26. f6 g5 27. Dh5 Cd8 28. Dh6; 30. b3! Las blancas tratan de obtener un peón pasado en un segundo frente. Es una estrategia clásica para asegurarse la victoria a pesar de tener una pieza menos.



22. bxc4 23. Cxh7! Cxh7 24. Th3 Ag8 25. Axc4 Tf7 26. Rh1 b5 27. Ad5 Ta7 28. Tg1 Tf6 29. Ag3 Tf7 30. b3 Df8 31. a4 bxa4 32. bxa4 De8 33. a5 Cc6 34. a6 Cb4 35. Axf6 Cxd5 36. Axc7+ Txc7 37. Txc7 Rxc7 38. Dh6+ Rh8 39. Dxd6!!

Final de la partida jugada en Margate, en 1938, entre Alekhine y Bak( vea el dibujo). 10. d5!, las blancas podían continuar con 10. Ca4, pero el rey negro sin enrocar es siempre una tentación para establecer 11. Cxdd5 Cxd5 12. Td1 Ae6 13. e4 y Alekhine alcanzaba su objetivo; 13. Td1!, las negras aceptan el sacrificio del caballo, Alekhine confiaba que tendría éxito al impedir al Ca5 participar en la lucha y así contar con una superioridad temporal. Sabía que se la lucha y así contar con una superioridad temporal. Sabía que se estaba arriesgando, pero su temperamento y su confianza en sus recursos le acompañaron; 19... Db6, las blancas tenían preparando un brillante final si 19...Db7 20. De3 Rd8 21. Dd3+ Rc8 22. Tb1 Dxe4 23. Cf7!!, las negras sólo podrían elegir la clase de mate: Dd8 o Tb8.



10. d5 Ca5 11. Aa4+ Ad7 12. dxe6 fxe6 13. Td1!! bxc3 14. Txd7 Cxd7 15. Ce5 Ta7 16. bxc3 Re7 17. e4! Cf6 18. Ag5 Dc7 19. Af 4! Db6 20. Td1 g6 21. Ag5! Ag7 22. Cd7! Txd7 23. Txd7+ Rf8 24. e5!!

Los sacrificios de torres. El sacrificio real de alguna torre por motivos posicionales es poco frecuente, ya que es mucho su valor. En cambio, para atraer al rey e introducirlo en una red de mate es más eficaz y su valor resulta secundario: el mate o la dama son la recompensa.

Los sacrificios de dama. Son los más espectaculares. La potencia y la capacidad de esta pieza son tales que la compensación a obtener debe ser valorada como rigurosidad. Pocas veces se sacrifica la dama para obtener ventajas solamente posicionales.



## EL FINAL DE LA PARTIDA

La formación básica del jugador de ajedrez y su conocimiento de las técnicas referidas a estrategia y tácticas no terminan con la elección de un repertorio de aperturas y defensas, aunque se vea claro el espíritu de desarrollo. Para disponer de una situación ganadora se necesita dominar las técnicas de los finales de la partida y de los mates, de lo contrario no servirá de nada todo lo anterior.

### **Los peones en los finales de partida:**

En la fase final de la partida los peones que han sobrevivido toman tal protagonismo, sobre todo el peón pasado, que prácticamente todas las demás piezas, incluidas la dama y el mismo rey, quedan a su servicio. En esta fase del juego es necesario juzgar a las casillas <<e5>> y <<d5>> con un criterio distinto al empleado en el medio juego. Desestimado ya el ataque directo al ala del rey, la casilla <<e5>> pierde bastante de su importancia.

A consecuencia de ello, es a la casilla <<d5>> a la que hay que considerar ahora crítica, ya que haces las veces de puerta de entrada y de empalme para cualquier desplazamiento de tropas. Si es tomada, procurará retomar la posición con otro peón o con una pieza que quedará en una situación centralizada muy favorable.

Como norma, un peón aislado en el centro es débil de algún modo, o al menos está destinado a ser bloqueado para evitar su peligroso avance en la fase cercana al final. En modo alguno debe creerse que el peón de dama aislado es siempre débil o se halla en una posición desventajosa. En alguna ocasión puede resultar una ventaja, por ejemplo cuando puede usarse para apoyar puestos avanzados en <<e5>> o en <<c5>>. Cuando el puesto avanzado está en <<e5>>, este peón puede ser la base para un ataque en el flanco del rey, y cuando está en <<c5>>, para una irrupción en el flanco de la dama.

A veces, una falange de peones móviles está tan cerca de la última

horizontal que el puede entregar una pieza, incluso la dama, para abrir paso a algún peón procedente de tal falange, que probablemente podrá ser promocionado.

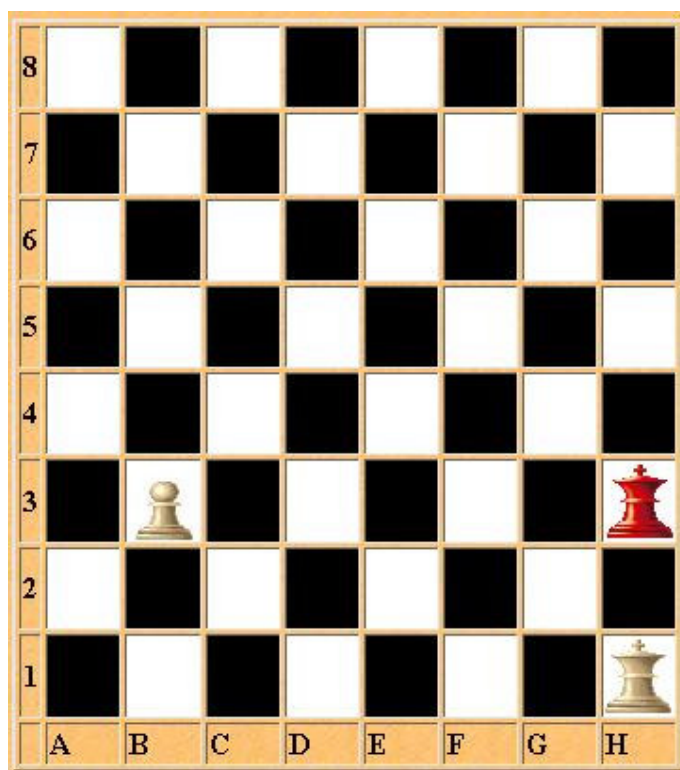
Conseguir un peón pasado resulta un enfoque estratégico que debe resolverse con procedimientos tácticos. La forma más usual es hacer valer la mayoría de peones; la más simple e inevitable es forzar un cambio de figuras, por ejemplo cuando se quiere eliminar una molesta pieza centralizada. Unas aperturas en las que se produce con frecuencia el caso del peón aislado son la Defensa Tarrasch contra el Gambito de Dama rehusado, la Apertura Inglesa, la defensa Caro-Kann (Variante Panov) y también la Defensa Nimzoindia.

### **La promoción del peón:**

La coronación de un peón a dama no es tan categórica como el jaque mate, pero es muy espectacular y casi siempre proporciona una superioridad que decide por sí misma la partida de ajedrez. Su consecución da lugar por lo general a una lucha previa, lenta y laboriosa por ambos lados. El peón a promocionado llega a la octava fila, pero después de haber sido objeto de amenazas, ataques, obstrucciones y bloqueos. De ahí que logra dicha promoción demuestra un gran conocimiento de toda suerte de tácticas, y sólo es posible después de un desarrollo magistral.

### **Regla del cuadrado:**

En un final de rey y peón contra rey existe un medio práctico de saber si es posible capturar un peón antes de ser promocionado: es la llamada regla del cuadrado.



### 1. Rg1.

El cuadrado obtenido desde las esquinas <<b3 y b8>> a las otras esquinas <<g8 y g3>> es llamado el cuadro del peón <<b3>>. Si les toca jugar a las negras, el rey negro puede entrar en el cuadrado y capturar el peón.

En cambio, si juegan las blancas, el cuadrado se empequeñece, y son sus esquinas <<b4, b8, f8>> y <<f4>>. Al quedar imposibilitado de entrar, el rey no podrá alcanzarlo. Así:

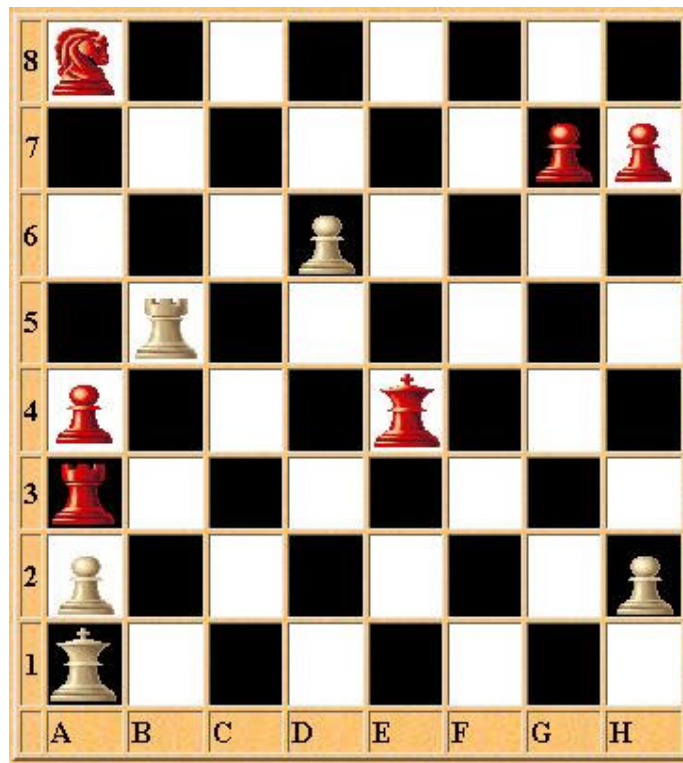
1. ...Rg4 2. b5 Rf5 3. b6 Re6 4. b7 Rd7 5. b8=D, etc.

### Intercepción y oposición:

La intercepción de un peón que está en camino de promocionarse adquiere la máxima importancia. En el medio juego se suele utilizar una pieza menor para su bloqueo. En los finales de partida, esta misión recae en última instancia en el rey contrario y con éxito en determinadas circunstancias, mediante las reglas de la oposición entre los dos reyes.

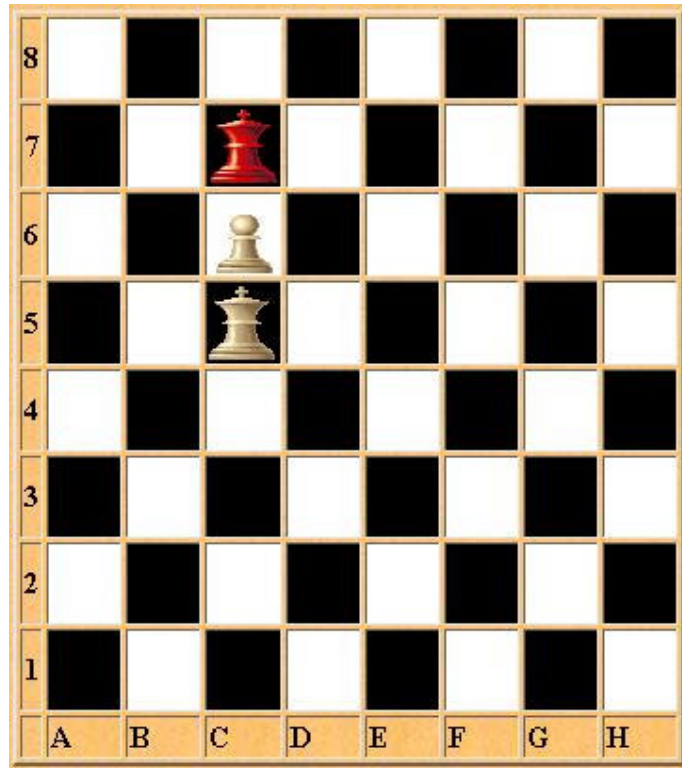
Son tan numerosos los casos que se pueden presentar que es obligado estudiarlos en una obra especializada en finales de peones. Veamos algunos ejemplos:

## 2. Intercepción:



1. Td5 Rxd5 2. d7 Rd6 3. d8=D

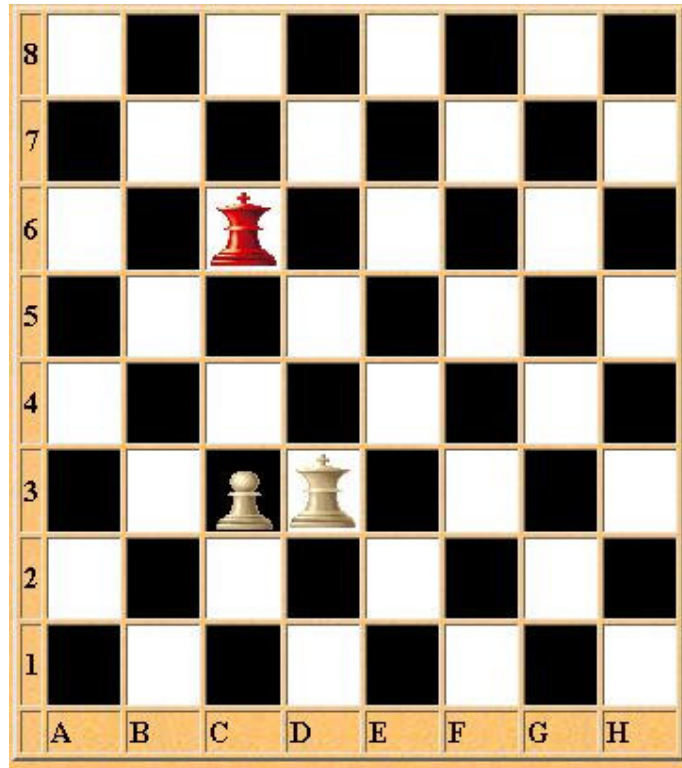
### 3. Oposición 1:



1. ...Rc8 2. Rd6 Rd8 c7+ Rc8!! 4. Rc6

Ya que el rey blanco no ha podido colocarse delante del peón para abrirse camino, esta posición lleva siempre a las tablas.

#### 4. Oposición 2:

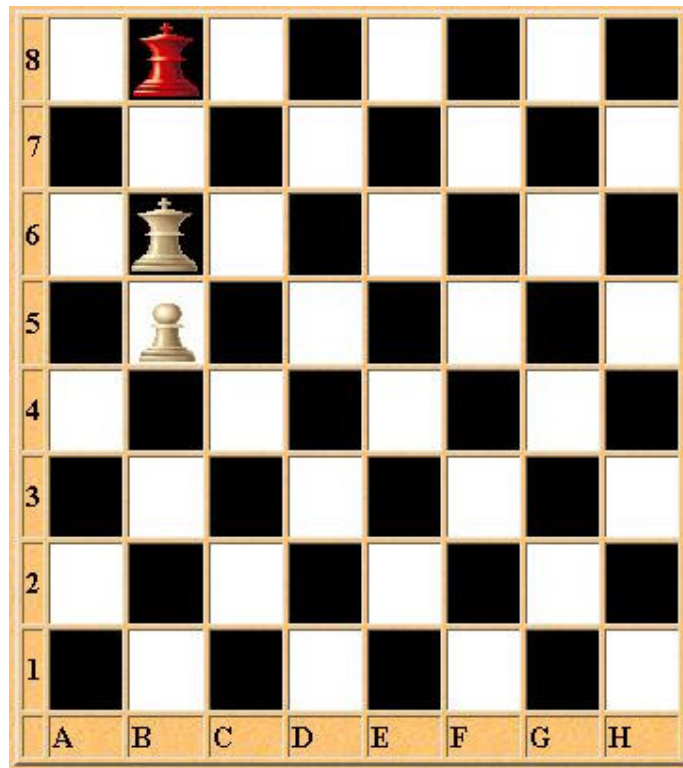


1. Rc4 Rd6 2. Rb5 Rc7 3. Rc5 Rd7 4. Rb6 Rc8 5. c4 Rb8 6. c5 Rc8 7. Rc6 Rd8 8. Rb7!!

Para que el peón pueda promocionarse en esta posición el rey blanco debe ponerse delante de él tomando la oposición:

si 1. ...Rb6 2. Rd5 Rc7 3. Rc5!; 4. Rb6, con este avance las casillas <<c5, c6 y c7>> están controladas por el rey blanco, sólo queda dominar la casilla <<c8>>; 7. Rc6 y no por 7. ...Rc8 que sería tablas: 8. c7+ Rc8 9. Rc6.

### 5. Oposición 3 (el peón de caballo):



1. Ra6 Ra8 2. b6 Rb8 3. b7! Rc7 4. Ra7!!  
No. 1. Rc6?, por 1. ...Ra7 2. Rc7 Ra8 3. b6 y tablas.

### El peón asesino y el peón envenenado:

La importancia de un solo peón en el resultado de una partida no se limita a su posible coronación. A veces es el propio asesino del rey o bien al ser comido por la dama le cuesta a ésta la vida o la partida.

## **El mate y el estudio de los finales:**

El estudio de las situaciones finales no es el mismo cuando existe una posibilidad de proporcionar un peón a dama que cuando se ha logrado una superioridad de material suficiente como para desmoralizar al adversario. Cuando la ventaja sea poca o mínima, el análisis de las configuraciones de mate y sus técnicas resulta decisivo. Con frecuencia, la composición del tablero no facilita la labor. La escasez de piezas o su falta de movilidad específica pueden hacernos creer que dicha configuración de mate no es posible. La asimilación de la técnicas correspondientes debe acometerse gradualmente, empezando por las más sencillas y profundizado en las más difíciles, si bien no está de más tener una visión de conjunto.

Los mates de técnicas obligadas, un conocimiento de lo que es un final de peones y los mates más populares se encuentran descritos en este capítulo.

## **La red de mate:**

Una de las situaciones más peligrosas se produce cuando el rey tiene restringida su libertad de movimientos. Será difícil salirse de ella con éxito, por la cual se ha de poner siempre la máxima atención para prevenirla anticipadamente.

La red de mate es una secuencia de jugadas en la que la primera puede ser producto de un golpe táctico, con sacrificio incluido, dominio absoluto de la iniciativa e inclusión de todo el material que haga falta.

Las redes de mate no derivan en general de ataques por concentración. Las más espectaculares son las ejecutadas por piezas menores más que por piezas mayores, o bien las conseguidas mediante sacrificios que se anticipan con mucha antelación al mate final.

## **Los mates más populares:**

Como parte integrante del estudio de los finales de partida es imprescindible retener por lo menos los mates más populares, por la frecuencia con que se pueden aplicar. Debe procurarse no dejar escapar la más mínima oportunidad para ello, e incluso provocar situaciones en las que puedan llevarse a cabo.



- Mate ahogado. A cargo del caballo, requiere que el rey adversario se haya colocado en posición de ahogado. El mate puede afectuarse de maneras muy diversas.

- Mate de Anastasia. Su nombre procede de la obra Anastasia und das Schachspiel. Briefe aus Italien (Anastasia y el juego de ajedrez. Cartas de Italia), de Wilhenlm Heinse, publicada en 1803. Se produce con el ataque coordinado de torre y caballo contra el rey en su rincón, y con la casilla de escape ocupada por su peón de caballo.

- Mate de Andressen. La coordinación del alfil con la dama y una torre en el ataque contra el rey enrocada, puede, aun no estando la columna de torre abierta, derivar en una figura de mate con sacrificio de pieza.

- Mate árabe. El caballo y la torre no han visto modificados sus movimientos en la reforma del siglo xv, y este típico mate ya lo efectuaban los árabes. Para poder ejecutarlo el rey debe estar encerrado en la octava fila por una torre en séptima. El caballo colabora no sólo controlando la casilla de escape sino que apoya a la torre para que actúe mortalmente.

- Mate de Birg. Figura de mate que se consigue con alfil y caballo y con la colaboración involuntaria de piezas que ocupan las casillas de escape del rey en jaque.

- Mate de Blackburne. Figura de mate lograda con la colaboración de dos alfiles en paralelo, apoyados por un caballo contra el rey enrocado. Suele provocarse con ayuda combinatoria.

- Mate de Boden. Figura de mate conseguida con sólo dos alfiles cruzados, siempre que las casillas de escape estén ocupadas por piezas del mismo bando. Es más frecuente contra el enroque largo.

- Mate del Calabrés. Ver Sacrificio Ritual más adelante.

- Mate de las charreteras. Las figuras de este mate son muy variadas. Tienen en común la mala situación en que queda el rey cuando sus casillas de escape están ocupadas por sus mismas piezas y se halla sin posible retirada ante el jaque cercano de la dama. Puede ocurrir en cualquier parte del tablero.

- Mate de Damiano. Más que una figura de mate es la aportación de un peón a la consecución de un mate.

- Mate de Greco. Es la figura de mate que ofrece el rey enrocado y arrinconado, sin su peón de alfil y teniendo la diagonal que amenaza la casilla del caballo en poder del adversario. Es atacando con éxito por la columna de torre, bien sea por la dama o bien por una torre.

- Mate Legal. Kermur de Legal, asiduo concurrente al famoso café. Las Régence de París, jugó en 1750 con blancas esta miniatura: 1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. Ac4 Ag4 4. Cc3 g6 5. Cxe5! Axd1 6. Axf7 Re7 7. Cd5++. A partir de entonces se dio su nombre a este mate con piezas menores después del sacrificio de la dama. Es una combinación que se practica, con algunas variantes, por jugadores de todas las categorías. Pueden darse el caso de que, al rehusar el sacrificio, el adversario resulte beneficiado. Hay que ser, pues, prudentes.

Aunque el concepto fundamental de este mate es la entrega de la dama, la posición puede variar en cuanto a los detalles. La línea más conocida es:

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

- Mate del Loco. Mate elemental conocido desde muy antiguo. Es prácticamente un suicidio que se produce del modo siguiente:

1. f3 e5 2. g4 Dh4++.

- Mate de Lolli. Figura de mate característica del rey fianchettato sin su alfil, en la que se puede aplicar de mate de Morphy o el de Pillsbury.

- Mate del Malon. Mate espectacular por jaque doble a la descubierta pues son dos jaques simultáneos y concentrados. Se consigue con el sacrificio de una pieza mayor que posibilita sorprendentemente una figura de mate todavía no existente.

- Mate de Morphy. Puesto en práctica por Morphy en una partida contra Paulsen. Es una figura de mate muy fácil de advertir, por lo que debe apelarse a la sorpresa mediante un golpe táctico o una combinación con sacrificio incluido. Las piezas ejecutantes son el alfil y la torre coordinadas. Mientras el alfil ataca al rey casi inmovilizado, la torre amenaza su posible casilla de escape.

- Mate del Pasillo. También se la llama Mate de la coz. A pesar de la facilidad con que puede percibirse, se presenta con frecuencia. EL rey debe

estar enrocado y sin escape abierto, o estar éste bajo amenaza. La imposibilidad de impedir este mate en la octava fila o pasillo resulta bastante cruel para el que lo sufre. Casi nunca es por sorpresa.

- Mate del Pastor. Conocido en Gran Bretaña como The Scholar's Mate. Existen leyendas para todos los gustos sobre este mate tan frecuente entre principiantes. Por su sencillez se utiliza como primera elección de humildad. Se trata de un mate elemental. Las blancas contravienen uno de los principios de la teoría de las aperturas al desarrollar la dama con prontitud, en tanto que las negras no alcanzan a percibir el grave peligro que corre su rey.

Tiene un gran valor pedagógico al señalar las casillas críticas <<f7>> o <<f2>> como muy débiles y accesibles. La idea de atacar <<f7>> con dos piezas para producir mate puede ocultarse tras alguna complicada combinación y con piezas distintas. Es más frecuente utilizar dicha posibilidad con amenaza para fin táctico.

1. e4 e5 2. Ac4 Ac5 3. Df3 d6 4. Dxf7++.

1. e4 e5 2. Ac4 Cc6 3. Df3 Cd4 4. Dxf7++.

- Mate de Pillsbury. Es el mismo mate de Morphy, pero en este caso es la torre la que ataca, mientras el alfil corta el posible escape.

- Mate del <<suicidio negro>>. Es el propio de mate con colaboración.

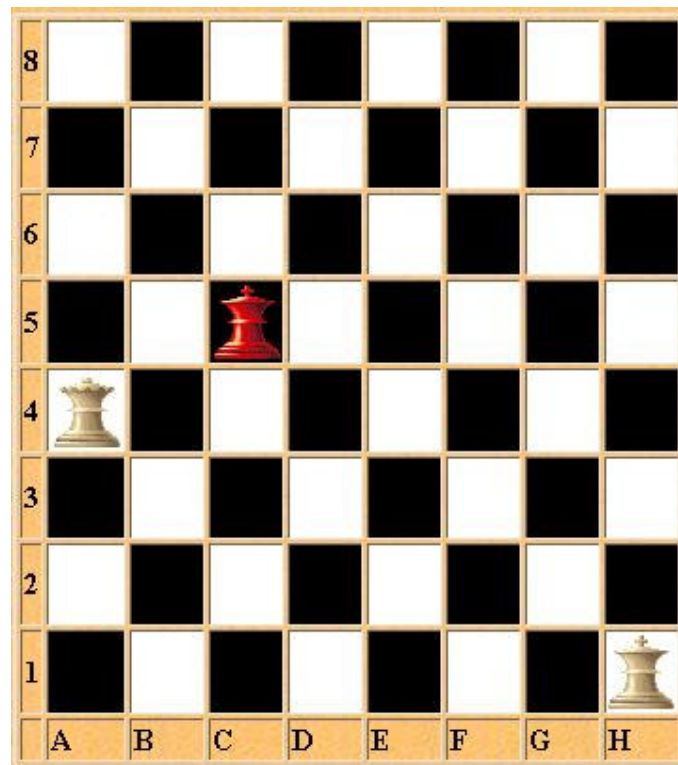
- Mate de Tchigorin. Figura de mate que se consigue con dos caballos en contacto entre sí y jaqueando, siempre y cuando esté interpuesto entre ellos y el rey una pieza que no ataque al caballo que da jaque ni deje atacar a los caballos.

### **Los mates técnicos:**

Existe una serie de mates cuya consecución no depende de la inspiración del jugador atacante, por muy artista que sea. Son los mates técnicos, los cuales no se podrán materializar sin la correspondiente y concreta técnica. En cambio, si se conocen se logran infaliblemente y en plazo mínimo de tiempo.

- Mate técnico de dama contra rey negro solitario. Las blancas llevan a su rey hacia el centro del tablero reduciendo el terreno libre del rey negro, y obligando a éste, con ayuda de algunas jugadas de dama, a situarse en el borde del tablero, donde se efectuará el mate.

La dama necesita, contrariamente al caso de las dos torres, el concurso del rey blanco. La técnica es la misma que la empleada por el rey y torre contra rey: oposición, jaque y ganancia de terreno. 6. ...Rg6, 9. Rg6 Rg8 10. Dc8++, en algunos casos puede simplificar ganando algún tiempo.

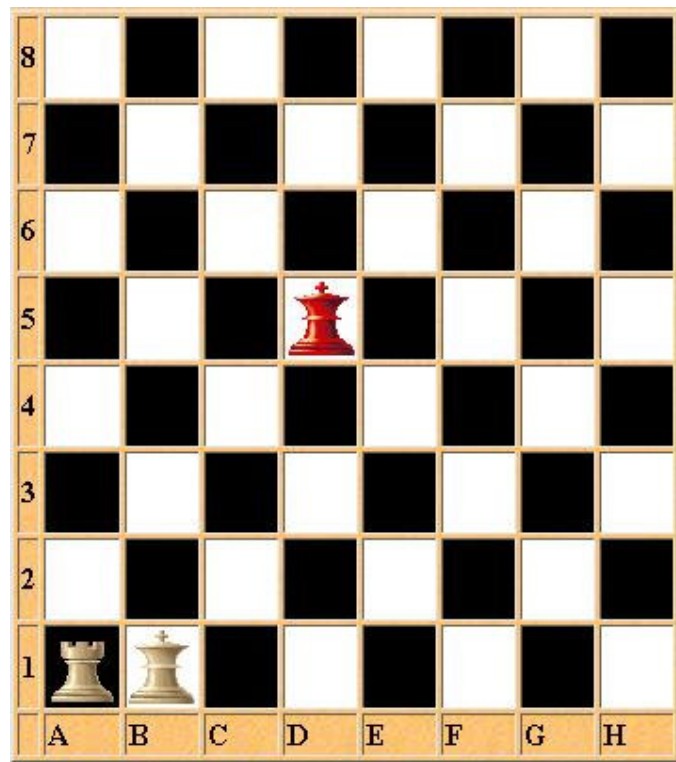


1. Da4 Rc5 2. Rg2 Rd5 3. Rf3 Re5 4. Dc4 Rf5 5. Dd5+ Rf6 Rf4 Rg6 7. Df5+ Rg7 8. Rg5 Rh8 9. Rg6 Rg8 10. Dc8++.

- Mate técnico de una torre contra el rey negro solitario. El mate con la torre es más difícil que con la dama. La dama posee los movimientos combinados de torre y alfil. Las blancas conducen su rey al centro del tablero y entonces tratan de reducir el terreno libre del rey negro, buscando su confinamiento de una banda. Nótese que en la cuarta, cuando los dos reyes se enfrentan recíprocamente (horizontal o

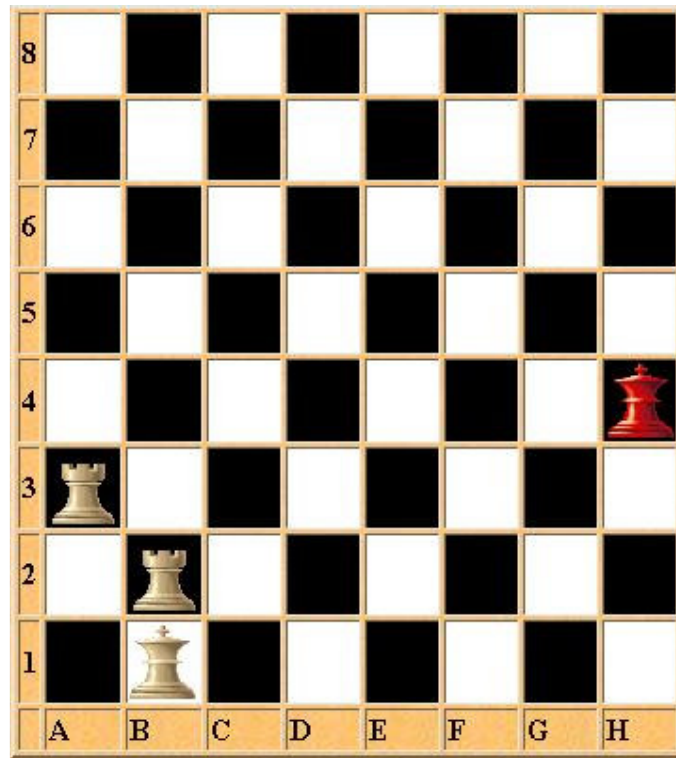
verticalmente) el jaque de la torre reduce el área de movilidad del rey negro.

4. Rc4 Re4 5. Te1+ Rf5, aprovechando las ocasiones en que los dos reyes están en oposición, la torre da jaque y el rey negro se ve obligado a retroceder, viendo reducido su territorio; 7. ...Rg5, el rey negro rehuye la posición, el rey blanco lo sigue; si llega al borde del tablero, tiene que retroceder o quedar en oposición y la torre le devuelve a hacer perder terreno; 14. Rf7 Rh7, la última oposición y finalmente el último jaque: 15. Th1++.



1. Rb2 Rd4 2. Rc2 Re3 3. Rc3 Re5 4. Rc4 Re4 5. Te1+ Rf5 6. Rd4 Rf4 7. Tf1+ Rg5 8. Re4 Rg6 9. Re5 Rg5 10. Tg1+ Rh5 11. Rf4 Rh6 12. Rf5 Rh7 13. Rf6 Rh8 14. Rf7 Rh7 15. Th1++.

- Mate técnico de dos torres contra rey negro solitario. La técnica consiste en hacer retroceder al rey negro hasta el borde del tablero, y el último jaque es mate. Así: 1. Tb4+ Rg5; 4. Ta7+ Rd8 5. Tb8++.

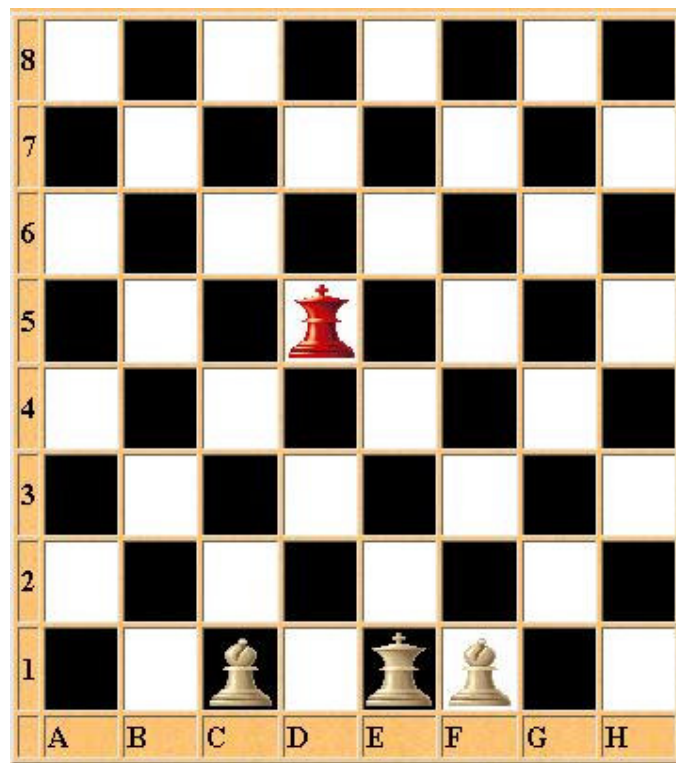


1. Tb4+ Rg5 2. Ra5+ Rg5 Tb6+ Re7 4. Ta7+ Rd8 5. Tb8++

### Mate con piezas menores:

Son muy difíciles, pero el dominio de su técnica es tan necesario como en los demás.

- Mate técnico de dos alfiles contra rey negro solitario. No resulta difícil obligar al rey a dirigirse a una esquina; es ahí donde se complica el ataque por el riesgo de que produzcan tablas por ahogo.



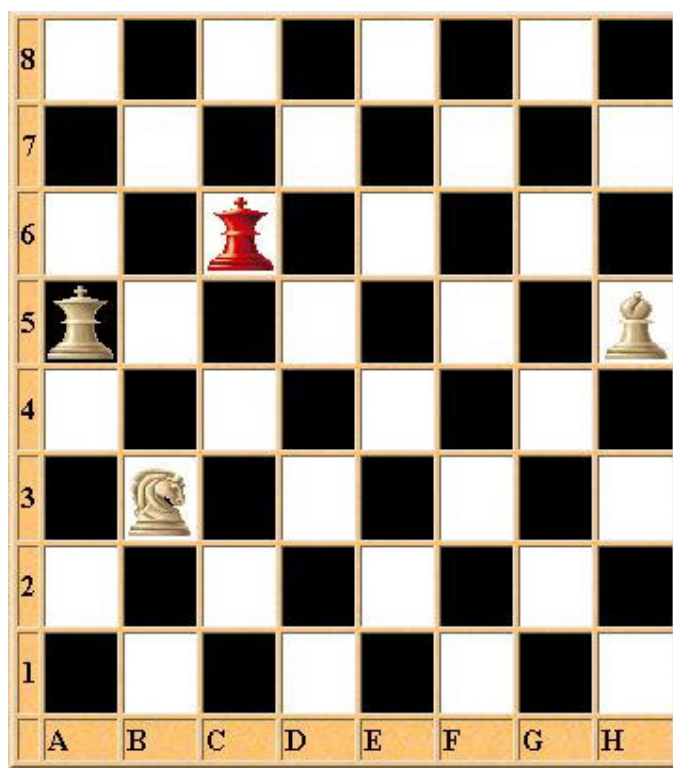
1. Ae3 Re5 2. Rf2 Rd5 3. Rf3 Re5 4. Ac4 Rf5 5. Af4 Rf6 6. Re4 Re7 7. Rf5 Rd7 8. Ad5 Re7 9. Ae6 Rd8 10 Rf6 Re8 11. Ac7 Rf8 12. Ad7 Rg8 13. Rg6 Rh8 14. Ad6 Rg8 15. Ae6+ Rh8 16. Ae5+

1. Ae3, al hacer barrera los alfiles, el rey negro ve mermado más el espacio disponible. Esta manera de restringir el territorio del rey negro y el acercamiento del rey blanco constituirán la técnica para conseguir el mate; 9. ...Rd8 finalmente llega al borde del tablero; 12.

Ad7, tablas serían si 12. Af7??; 13. ..Rh8, igualmente con 13. ...Rf8, el final estaría asegurado con 14. Ad6+ Rg8 15. Ae6+ Rh8 16 Ae5++.

- Mate técnico de alfil y caballo contra rey negro solitario. Es el mate más difícil de todos los mates técnicos simples. Hasta para jugadores con gran experiencia exige mucha atención. Es de espera que, a partir de la posición más desfavorable para el atacante, con 36 jugadas se pueda conseguir mate, pero son necesarias 10 jugadas adicionales por cada imprecisión cometida.

Hay que respetar dos reglas: 1.a llevar al rey negro a la banda; 2.a el mate se produce en uno de los rincones cuya casilla es del mismo color que el del alfil atacante.



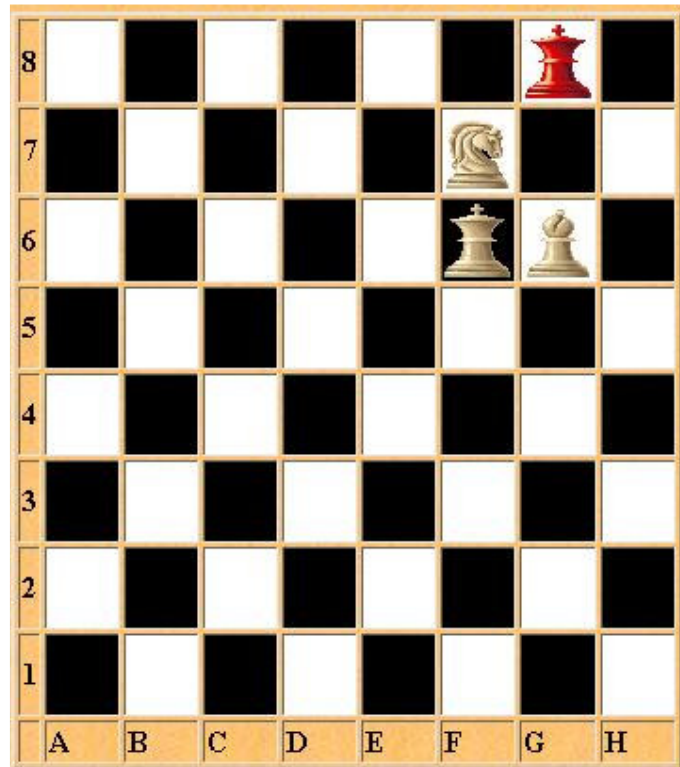
1. Cb3+ Rc6 2. Rb4 Rd5 3. Af3+ Rd6 4. Cb4 Re5 5. Rc4 Rf6 6. Rd5 Rf7 7. Cf5 Rf6 8. Cd6 Rg6 9. Re5 Rg7 10. Ae4 Rg8 11. Rf6 Rh8 12. Cf7+ Rg8 13. Af5 Rf8 14. Ah7 Re8 15. Ce5 Rf8 16. Cd7+ Re8 17. Re6 Rd8 18. Rd6 Re8 19. Ag6+ Rd8 20. Ah5 Rc8 21. Cc5 Rd8 22. Cb7+ Rc8 23. Rc6 Rd8 24. Rb6 Rc8 25. Ag4+ Rb8 26. Af5 Ra8 27. Cc5 Rb8 28. Ca6+ Ra8 29. Ae4++.



1. Cb3, primer acoso para llevar al rey hacia una banda; 5. Rc4 Rf6, el rey blanco defiende al caballo; el rey negro elige el rincón que más le favorece; Re5 Rg7, después de ganar el centro, el rey blanco va tratando de llevar al adversario a uno de los bordes del tablero. Otro problema será reconducirlo al rincón favorable; 12. Cf7+ Rg8, obligando, el rey negro emprender el camino fatal.

El rey blanco tendrá mucho cuidado de no salir de la fila 6.a para no perder la posición; 15. Ce5 Rf8, tiempo de espera del caballo, que el preso aprovecha para retroceder; 16. Cd7+ Re8, nuevamente el caballo le hace reemprender la buena marcha; 19. Ag6+, por ahí no hay salida; 21. Cc5, otro tiempo de espera a cargo del caballo, igual que antes (jugada 15); 24. Rb6, posicionamiento definitivo del rey blanco; 26. Af5, la salida está sellada y el rey negro se refugia en su última morada, cree poder morir por asfixia; pero 27. Cc5, es el tiempo de espera necesario; 27. ...Rb8 28. Ca6+ y la red de mate no falla.

- Mate técnico de alfil y caballo contra rey negro solitario. Es un ejemplo de trayecto a seguir por el caballo y el rey para lograr el mate a partir de que el caballo controla el rincón malo, o sea de distinto color al alfil. El caballo tiene que situarse en <<b7>>, en un trayecto en diente de sierra. El rey blanco tiene finalizar en <<b7>>, siempre por la sexta fila.



1. Ae4 Rf8 2. Ah7 Re8 3. Ce5 Rd8 4. Re6 Rc7 5. Cd7! Rc7 7. Ae4 Rd8 8. Rd6! Re8 9. Ag6+ Rd8 10. Cd5! Rc8 11. Ah5 Rd8 12. Cb7+ Rc8 13. Rc6 Rb8 14. Rb6 Rc8 15. Ag4+ Rb8 16. Cc5 Ra8 17. Ah3 Rb8 18. Ca6+ Ra8 19. Ag2++.

1. Ae4, un movimiento de espera resulta necesario; 3. ...Re8, si 3. ...Rf8 4. Cd7+ Re8 5. Re6 Rd8 6. Rd6!; 5. Cd7! Rc6, ¿se nos escapa el rey? 6. Ad3!, no; 11. Ah5! otro movimiento de espera obligado; 13. Rc6 Rb8, es el ataque final; 17. Ah3, no se han de olvidar los tiempos de espera.

### **Finales de peones:**

Los mates con sólo uno o varios peones constituyen otro problema. Para hacerlos posibles es condición necesaria poder promocionar previamente algún peón de dama y así pasar a una final de rey y dama.

La situación de los reyes entre sí, con respecto a los peones y la situación de éstos, y la aplicación correcta de la técnica de la oposición son determinantes del éxito de la ejecución. Al existir infinidad de casos particulares, materialmente sólo puede generalizarse en unos pocos casos en los que se presenta alguna circunstancia común. Se aconseja ampliar el estudio en alguna obra especializada.